PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE • GSM

POWER UN… TED

HET GROOTS… N DE BENELUX

JUNI 2003

NUMMER 06

JAARGANG 11

FINAL FANTASY X-2
HET EERSTE ECHTE VERVOLG

MEGAZIEKE SHIT!
SILENT HILL 3

THE MAKING OF
HALO 2

EINDELIJK OP PC
GTA VICE CITY

IS THIS THE ONE?
ENTER THE MATRIX



SOUL CALIBUR 2
OM VRIENDEN VOOR TE MAKEN

€ 3,20

8 710294 259146 00603

vnu business publications

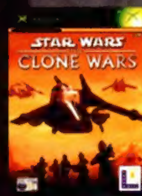
THE ULTIMATE BROADBAND GA












Tien jaar bestaat de PU inmiddels, en als het aan ons ligt, zijn we er over tien jaar nog steeds. Waar denken de PU-redacteuren dan mee bezig te zijn?

JEROEN



In 2013 ben ik hoofdredacteur van de PU en heb ik een waanzinnig mooie, kortgerokte secretaresse die koffie voor mij haalt (onder andere).

JURJEN



Tegen die tijd heb ik mijn studie psychologie afgerond en heb ik in mijn praktijk de volledige redactie onder behandeling.

BORIS



Gamekings zal niet alleen iedere dag maar ook 24 uur achter elkaar worden uitgezonden, als een soort Webcam-girls voor de gaming community.

JAN



Over 10 jaar ben ik 10 jaar getrouwd! Heb ik twee kleine Orcjes, een jongen en een meisje, en ik noem ze Jan jr. en Janny.

ED



En ik 20 jaar getrouwd, tenminste als ik niet zwicht voor al die verleidingspogingen van knappe, jonge vrouwen waar ik bijna dagelijks last van heb.

SIU LIE



Nee, dan ben ik geen moeder van jouw kinderen Ed... al val ik eigenlijk best wel op knappe, ervaren, atletische, intelligente eindredacteuren.

J.J.



De Game Awards zal zijn uitgegroeid tot een spektakel waarbij de Olympische Spelen afsteken als de Asser kampioenschappen koeienvingeren.

SKATE



Over 10 jaar? Is er iets over 10 jaar waar ik bij moet zijn? Zeg 't me nu vast maar, dan heb je een kleine kans dat ik op tijd ben.

JAN IS GETROUWD

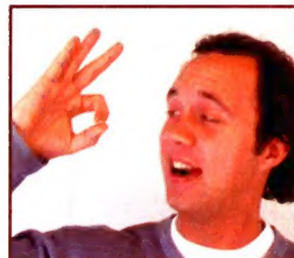
Helaas hielden we het niet droog tijdens Jan z'n trouwerij 2 mei j.l. Veel vocht vloeide ook tijdens het spetterende feest in een prachtig nagemaakt VOC schip. Hoogtepunt was het optreden van J.J. als drummer in een gelegenheidsband maar ook de mega PU-cover bleek een voltreffer.



EEN DECENNIUM PU

Als ik dit schrijf ligt voor mij de eerste uitgave van een vrolijk vormgegeven blad met op de cover de afbeelding van een vos. Bovenin prijken in grote letters namen als Game Gear, Linx, Game Boy, Megadrive, Nes, SuperNes, Amiga, PC, Apple, Arcade en Neo Geo. De tekst op de cover maakt duidelijk dat Starwing 'een absolute hit dankzij de FX-chip' is en bericht men over 'de nieuwe keiharde knock-out!' Fatal Fury.
Nostalgie ten top, want 4570 spelbesprekingen, 114 uitgaven, 25 spelsystemen oftewel 10 jaar later, ziet het er allemaal wel even anders uit.
Alhoewel er natuurlijk een heleboel gebeurd is in die tien jaar (je leest er alles over in onze special), is onze missie nog altijd dezelfde als die in 1993; informeren, enthousiasmeren en amuseren. Dat deze aspecten soms lijnrecht tegenover elkaar staan is een feit. Aan de ene kant willen we laten zien hoe leuk, interessant en uitdagend games kunnen zijn (en vooral welke games voor wie), aan de andere kant zullen we jullie ten alle tijden behoeden voor een dure miskoop. Dat is je als het goed is sinds je de PU leest niet meer gebeurd, tenzij je natuurlijk zo'n stronteigenwijze n00b bent die het beter denkt te weten.
Onze missie voor de komende tien jaar? Er met z'n allen keihard aan werken om het beste en meest gelezen gamesmagazine in de Benelux te blijven; de oudste blijven we in ieder geval, reken daar maar op!

NIELS



Ps. Ooit willen weten hoe PU's eerste nummer eruit zag, check dan de CD.

IEMAND MOET HET DOEN

Het was weer eens snikkel in de champagne geblazen tijdens J.J.'s trip naar Santa Monica, Californië. TV op het toilet, fruitmand in de kamer, eten in 't restaurant naast Kim Basinger enz. enz.
Alleen, vijf dagen onderweg en dan geen game te spelen krijgen... Hallo Activision, we kwamen echt voor de games hoor en niet alleen om er naar te mogen kijken. Als dat volgend jaar op dezelfde manier gaat, weten we niet of we nog wel iemand moeten sturen naar jullie 'Pre E3'-evenement (Ed, even niet je vinger opsteken!).



DIKKE MAATJES

Onze Jurjen heeft een speciale band met Shigeru Miyamoto, een van de belangrijkste gamedevelopers aller tijden (Mario, Pikmin, Donkey Kong, Zelda enz). Gelukkig voor ons, want op die manier heeft hij al heel wat geheimpjes voor de PU kunnen ontfutselen. Op de E3 hebben de twee ook alweer een afspraakje gemaakt. We zijn benieuwd wat Miya deze keer allemaal in Jurjen's poezelige oortje gaat fluisteren.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Wat hebben Jan, J.J., Niels, Jeroen, Jurjen, Siu Lie, Boris, Skate en oudgedienden Dre en Ruben met elkaar gemeen? Ze gaan allemaal naar de E3 in LA en ik niet! Nou ja, kan ik eindelijk eens een beetje doorwerken hier.
Al vele jaren is de PU present op de grootste gamesbeurs ter wereld, zo ook in 1999 toen Skate de honneurs waarnam. Hij zag daar bijvoorbeeld de eerste beelden van The Sims ('een game om rekening mee te houden') en Donkey Kong 64. En als ie effe niet aan het gamen was, vermaakte Skate zich ook, op de manier die we al jaren van 'm gewend zijn...

ED





32 XIII
Hoewel het uiterlijk in eerste instantie anders doet vermoeden, is de cell shaded shooter XIII een keiharde game. De storyline leunt grotendeels op de gelijknamige comic-serie en daar waren we helemaal down mee. Nu nog een snufje inhoudelijke innovatie en we poetsen de Gold Award vast op.



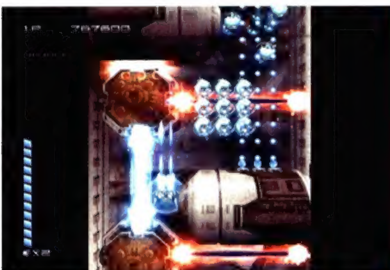
36 SOUL CALIBUR 2
Alle console-bezitters mogen zich vast verheugen op Soul Calibur 2 want deze beat'em up verschijnt vermoedelijk nog deze zomer op zowel Xbox, GameCube als PS2. De A.I zal niet het sterkste punt zijn van deze game, maar de Two Player mode gaat eelt op de vingertjes veroorzaken.



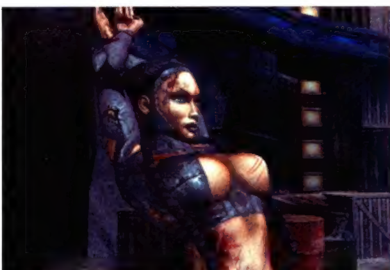
41 ENTER THE MATRIX
Infogrames heeft ons de review-versie van The Matrix niet op tijd op kunnen (willen?) sturen. Meermaals is ons gebleken dat developers dat expres doen om een game al in de winkels te hebben, voordat er een tegenvallend cijfer aan wordt gegeven. Toch lijkt dat met deze game niet het geval…



72 SILENT HILL 3
De Silent Hill-serie is alleen geschikt voor doorgewinterde gamers met stalen zenuwen en een ijzeren maag. Ook deel 3 breekt niet met die traditie. Het is wederom megazieke shit waar zelfs onze onverschrokken rots in de branding Skate af en toe een bijna-hartstilstand van kreeg.



75 IKARUGA
Voor liefhebbers van intens knallende actie met een hoge moeilijkheidsgraad is Ikaruga een game die een tegenwoordig zeldzame voldoening biedt. Spreekt het concept je aan en heb je altijd al willen weten hoe het voelt wanneer tijdens het gamen je rechter hersenhelft het van je linker overneemt, check this!



76 TAO FENG FIST OF THE LOTUS
Het brein achter de Mortal Kombat-serie, John Tobias, is verantwoordelijk voor deze beat'em up die met name opvalt door de bijzondere graphics en het domme verhaal. Zeker als je, zoals Boris, net Soul Calibur 2 hebt gespeeld, is 't effe slikken…



78 DEVASTATION
We hadden iets meer verwacht van de first-person shooter Devastation.
De graphics zijn weliswaar rete-strak, het aantal wapens bizar groot en de speelduur meer dan redelijk, de wacky A.I en de slechte pathfinding kunnen we niet door de vingers zien.

22 COVERVIEW + TOPSCORE GTA VICE CITY
Van GTA Vice City op PS2 gingen vele miljoenen exemplaren over de toonbank en ook de PC-versie zal ongetwijfeld de top van alle verkooplijstjes bereiken. Aan alles is te merken dat de developers veel PC-ervaring hebben, want het is juweeltje geworden. Alleen die multiplayer…. Zucht.



26 HALO 2
We doen het niet vaak: twee pagina's inruimen voor een game die nog niet speelbaar is. Deze eer verdienen alleen de hele grote titels…



52 JUBILEUM PRIJSVRAAG
Win je eigen gamingroom met alles er op en er aan!



86 SPECIAL REPORT THE GATHERING
The Gathering (voormalig G.O.D.) is een verzamelnaam voor ontwikkelaars wiens games onder de vlag van Take 2 in de markt worden gezet. In München toonde men de nieuwe PC line-up.



53 SPECIAL 10 JAAR POWER UNLIMITED

In de zomer van 1993 verscheen de eerste PU en na enig rekenwerk, kwamen we erachter dat we dus 10 jaar bestaan! Dat vieren we onder andere met een special van 13 pagina's waarin we een duik nemen in de gamesgeschiedenis.



38 BEYOND GOOD & EVIL

Er moet echt heel wat gebeuren wil een game zo dope zijn dat Boris op de tafel gaat staan dansen. Dat gebeurde dan ook niet, maar Beyond Good & Evil maakte Kale B. zo enthousiast dat het niet veel scheelde.

28 HIDDEN & DANGEROUS 2

Hidden & Dangerous is alweer zo'n slordige drie jaar in de maak. Het was even stil rond de game maar nu we een uitgebreide update zagen, hebben we er weer alle vertrouwen in.



20 GAMEKINGS

Vanaf 2 juni is Gamekings er weer! In dit tweede seizoen wordt het allemaal nog effe flitsender, strakker, actueler, gevarieerder… én dat zeven dagen in de week!



48

SPECIAL REPORT
ACTIVISION PRE E3 EVENT

Elk jaar houdt Activision aan de vooravond van de E3 een eigen event in Santa Monica om hun nieuwste games te tonen. J.J. pikte de krenten uit de pap.

YO!POST		8
NIEUWS		10
COVERVIEW		
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	PC / PS2	22
THE MAKING OF		
HALO 2	XBOX	26
FIRST LOOK		
HIDDEN AND DANGEROUS 2	PC	28
WORK IN PROGRESS		
REIGN OF EMPIRE	PC	31
XIII	PC / XBOX / NGC / PS2	32
PREVIEWS		
BEYOND GOOD AND EVIL	PS2	38
ENTER THE MATRIX	PC / PS2 / XBOX / NGC	41
FINAL FANTASY X-2	PS2	35
FUTURAMA	PS2 / XBOX / NGC	43
MEGA MAN BATTLE NETWORK	GBA	46
POKÉMON RUBY / SAPPHIRE	GBA	47
RESIDENT EVIL DEAD AIM	PS2	47
SOUL CALIBUR 2	PS2 / NGC / XBOX	36
STARSKY AND HUTCH	PC / NGC / XBOX / PS2 / GBA	46
WARCRAFT III: FROZEN THRONE	PC	45
REVIEWS		
ALLSTAR BASEBALL	PS2 / XBOX / NGC / PC	85
BLITZKRIEG	PC	83
BREATH OF FIRE IV	PC	98
BURNOUT 2	XBOX / PS2 / NGC	98
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW	GBA	77
CRASH BANDICOOT 2 N-TRANCED	GBA	85
DEVASTATION	PC	79
IKARUGA	NGC	75
FISHERMANS CHALLENGE	PS2	98
FROGGER BEYOND	PS2 / NGC	98
GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE	XBOX / NGC	98
LOST VIKINGS	GBA	80
RESIDENT EVIL 2	NGC	98
RESIDENT EVIL 3	NGC	98
ROLLERCOASTER TYCOON	XBOX / PC	83
RYGAR	PS2	98
SILENT HILL 3	PS2	72
SPLINTER CELL	NGC / GBA / PC / XBOX / PS2	80
STATE OF EMERGENCY	XBOX / PC	85
STAR WARS THE CLONE WARS	XBOX / PS2 / NGC	98
SUPERMAN SHADOW OF APOKOLIPS	NGC / PS2	85
THE SIMS SUPERSTAR	PC	81
TOA FENG	XBOX	76
X-MEN WOLVERINES REVENGE	XBOX / PS2 / NGC / PC	81
FEATURE		
10 JAAR POWER UNLIMITED		53
SPECIAL REPORT		
ACTIVISION	PC / XBOX / PS2 / NGC	48
THE GATHERING	PC / XBOX / PS2 / NGC	86
POWER UNLIMITED GAME AWARDS		21
JUBILEUMPRIJSVRAAG: WIN DE ULTIEME GAMINGROOM		52
WORD ABONEE EN SCOOR DOPE SHIT		34 / 66
MOBILE GAMING		88
HARDWARE		90
ONLINE GAMING		93 / 95
JUDGE ED		97
HET LAATSTE WOORD		98
	GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP	

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

TE OUD

"Word je niet een keer te oud voor die Nintendo?" "Het wordt tijd dat je je eens als een volwassene gaat gedragen"! Dit zijn slechts twee voorbeelden van de vele preken die je moet aanhoren als je 18 jaar bent geworden. Ouders vinden dat hun kinderen zich vanaf deze leeftijd als een volwassene moeten gaan gedragen. Spelletjes spelen op je Nintendo, dat doe je niet als volwassene. Nee, voor dit soort activiteiten word je nu te oud geacht.
Oud. Alleen al bij het aanhoren van dit woord krijgen de meeste tieners, met uitzonderingen van de meeste meisjes spontaan een ribbelzak. Oud worden staat voor veel mensen gelijk aan een saai leven waarbij je je kreupel werkt tot aan je vijfenzestigste, waarna je met pensioen kan en de laatste dagen van je leven kan slijten met biljarten en kaarten in een bejaardenhuis.
Nee, niemand wil oud worden, zelfs je ouders niet. Trek je daarom gewoon niks aan van wat je ouders tegen je zeggen en ga gewoon door met het spelen van spellen. Je moet maar zo denken: Je stopt niet met spelen omdat je oud wordt, maar je wordt oud omdat je stopt met spelen.

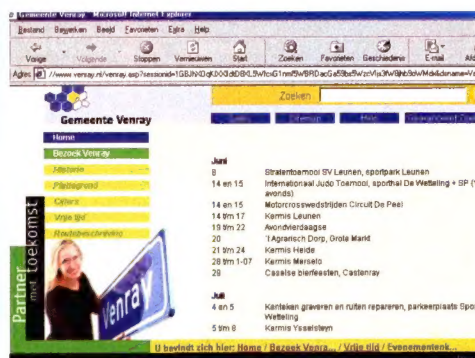
Sebastiaan L. | Hengelo

Voor dit soort zaken met een psychologisch tintje laten wij heel even Jurjen Tiersma aan het woord.
Jurjen: "Ahum, mensen stoppen niet met spelen omdat ze te oud worden, mensen worden oud omdat ze stoppen met spelen." Ja, onze filosoof uit Assen, weet ons telkens weer te verrassen.

KOMDEGIJ UUT VENRAAAAI?

Dag mensen. Ik wilde effe zeggen dat de ouders van tegenwoordig niet echt steun leveren met het spelen van computergames op PC, GameCube, Game Boy enz.
Bijvoorbeeld een tijd geleden. Ik had weer eens ruzie met mijn broer en dus krijg ik een straf van, hou jullie harten vast, EEN WEEK niet gamecube-en, computeren en gameboyadvance-en. Dat kan toch niet!! Zoiets doe je niet. Dat noemen ze martelen, gamermishandeling!
Gelukkig had ik nog wel de PU liggen en kon ik toch nog lachen om die meesterlijk bedachte bijschriften, en droge (p)reviews. Dus Ed, en de rest van de redactie ga vooral zo door zodat ik zulke straffen overleef, anders loopt het slecht af met mij, dan word ik gek!
O, en dan nog iets. Jurjen bedankt voor de review van Metroid Prime want ik zat lang te denken of ik hem zou gaan kopen, maar na de review ga ik hem (of haar) zeker halen als ik het geld er voor heb. Ga zo door en dat ik nog heel lang de Power Unlimited mag krijgen.

Dennis A.K.A. Gamefreak | Venray



Een week niet gamen, man je woont in Venray! Dan gade gij toch gewoon wa anders doen. Op maandag tussen 12:00 en 16:00 is er markt op de grote Markt, Henseniusplein en schouwplein. Of bekijk het plaatje even voor de kalender van juni.
En wat dacht je anders van het Pannenlappen en Vingerhoedjes Museum?

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



AGRESSIE

Sorry, maar ik moet effe mijn gal spuien over "geweld door games". Zelf weet ik dat het onzin is maar nog steeds denken sommige gasten dat mensen agressief worden van games. Ga maar na, in Amerika schiet een scholier zijn klasgenoten overhoop en dat komt natuurlijk omdat die persoon gamede. GENIAAL!!!! Hoe komen ze er op! Misschien kon het voorkomen worden door niet iedereen een gun te geven? Of door wat te doen aan de pestkoppen die hem pestten? Nee, pak iedereen z'n games af en alle criminaliteit is de wereld uit. Het is dan ook geen wonder dat Doshin the Giant niet in de VS uitkomt, want dan zou men natuurlijk dorpjes plat gaan stampen!
En hier is het ook erg. Want ook hier denken rare gasten (die er geen verstand van hebben) dat alle agressie uit games komt. Hooligans gaan dus vrijuit, want ja die gamen niet! En omdat ze hun ziel niet vervuilen met games, zijn ze enorm lief. Ze zingen zelfs gezellige liedjes voor elkaar in het stadion. En dat ze spelersbussen bekogelen met stenen komt doordat de bloemetjes op waren, want ja, die gezellige tegenpartij moet natuurlijk wel bedankt worden voor de fijne wedstrijd.
Dan valt de "agressie" van gamers nog mee! Sterker nog, ik ben er van overtuigd dat games juist goed zijn tegen geweld. Want geef alle kneuzen die iets te opgefokt zijn een game en we zijn ze weer uren/dagen/weken (maanden?) kwijt voordat ze weer uit hun TV kruipen om wat knopen in lantaarnpalen te leggen. Het enige gevaar is dan nog dat CD's en DVD's van slechte games een bijzonder scherp projectiel zijn :-) .

Cheizzz | Internet

Wij gebruiken die CD's altijd als onderzetters voor onze koffiemokken.
Jeroen: "Zei er iemand koffie?"

SLAAP KINDJE SLAAP

Daar stond ik dan, in dat gigantische huis, er zat een undeath achter me aan. Ik zocht naar Barry of een itembox. Toen ik eindelijk een itembox vond deed ik hem meteen open, en Yoshi sprong eruit! Ik hoorde de undeath al aankomen dus ik sprong op Yoshi's rug en hij sprong weg. Het ging zo snel dat we bijna meteen in Mushroom kingdom aankwamen. Daar was Mario toevallig net met Bowser aan het vechten, hij zag ons aankomen en was daardoor uit z'n concentratie gehaald. Bowser maakte hier gebruik van en sloeg hem neer, maar snel jaagden Yoshi en ik hem Mushroom kingdom uit en....

Floris Punt | Internet

Deze brief van Floris ging nog een beeldschermpje of drie zo door, maar dat willen we jullie besparen. We plaatsen hem toch voor een klein deel om die lieve Floris ervoor te waarschuwen niet meer van die spannende games te spelen vlak voor het slapen gaan. Voor je het weet word je wakker met het logo van Nintendo op je been of verslik je je in je speen.



GEEN LINK

Ik als blije Nintendo gamer reserveerde twee maanden geleden natuurlijk Zelda: The Windwaker. Ik doe het natuurlijk ook voor de bonus CD met de filmpjes + alle extra dope shit. Ja wie niet?
Wat hoor ik daar nou op donderdag 10 april: word ik opgebeld door mijn liefelijke gameshop 7 kilometer hier vandaan. Ik moet er 10 Euro bijdokken voor de bonus shit! Ik denk what tha fuck! Bijbetalen, omdat Nintendo zich zo wijs voelt om maar 50 bonus CD'tjes naar de gameshop te sturen en om daar voor in aanmerking te komen moet je 10 Euro bijbetalen? Omdat ik trouw ben aan Nintendo en omdat ik een trouwe Zelda fan ben en ook de Ura Zelda + remake wil, zal ik toch moeten dokke, he? Ja dus. Dus ga ik door de regen 7 kilometer fietsen, want mijn ouders willen me natuurlijk niet brengen, je kent ze wel. Ik kom daar aan. Niemand in de zaak, ga ik naar de kassa, gaat de telefoon. Vijf minuten later word ik dan geholpen. Zegt die gozer: 'het is een aanbetaling, je krijgt het dus als

MANWIJF OF WIJFMAN??

Ik ben pas lid van jullie magazine en wilde effu kwijt dat er weldegelijk vrouwelijke gamers op deze aardbol bestaan! Onder andere ikzelf!!!!!!!!!! Toevallig heb ik als een van de weinige vrouwelijke gamers Grand Theft Auto Vice City, Medal of Honor Frontline, Final Fantasy X en The Getaway en Splinter Cell (PC) UITGESPEELD!!!!!!!!!! Toevallig wel!!! Het is maar dat jullie het even weten!!!!!!!!!!!!!!!!
Splinter Cell, The Getaway en GTA Vice City vond ik zo nu en dan erg frustrerend en er zitten zo nu en dan fouten in het spel, vooral in The Getaway, waar Mark Hammond en ook Frank Carter in plaats van naar links naar rechts liepen. Super irritant! Bij de missie op het politiebureau waar je die dikke inspecteur moest doodschieten vielen de poppetjes uit de lucht, echt ze kwamen uit het niets te voorschijn!!!! Om bij te komen gingen ze tegen de muur aan leunen en dat duurde EEEEUUUUUWWWIIGG!!!!!!! En zo kwamen er weer poppetjes uit het niets tevoorschijn. Ook de achtervolgingen bleken niet erg soepel te verlopen met die irritante gangsters die je auto probeerden aan de kant te duwen en als je ze eenmaal dood wilde knallen dan was je tijd om! Maar het mooiste vond ik dat die dikke bad guy ging zingen vlak voordat de boot ontplofte The Land of Glory! Super gaaf!!!!!!!!
Splinter Cell is een top game en die Sam heeft een sexy stem. Op de PS2 versie vind ik de besturing niet echt top, omdat ik de PC-versie gewend ben.
Ik moet eerlijk toegeven dat ik echt met al deze games het hele huis bij elkaar heb gescholden als het niet lukte, het was zelfs bij GTA Vice City zo erg dat ik mijn glas met inhoud zo van mijn tafel heb gegooid midden in de nacht!!!!!!!!!!!!! Erg of niet!!!! Ja vrouwelijke gamers bestaan echt en ze zijn zeker niet braaf en ze spelen geen kleuter games!!!!!!! Dat zie je nu maar weer!!!!!!!!!!
Heel veel liefzzzzzzz,
Daniëlle Kwint I Amersfoort

Beste Daniëlle of moeten we zeggen Erik? Dat was tenminste de afzender van het mailtje dat we ontvingen. Mail je via je broer z'n adres of ben je helemaal geen meisje en hoop je alleen op deze manier in de Yo Post te komen? Voor de zekerheid plaatsen we deze brief dan ook maar niet of kom met bewijzen. By the way, haal effe die etensresten onder die !!!!!!!!!!! toets vandaan, hij blijft steeds vastzitten.

WAAROM?

Waarom is de datum van de PU Awards veranderd daardoor kan ik juist niet, ik ben dan in Griekenland.
I'm so pist-off. waarom!?
Vincent I Internet

Oké, we zullen het wel weer terugdraaien voor jou. Hahahahahahahahaha! Serieus man, wat is nou belangrijker vakantie in Griekenland of de Game Awards...

♥♥♥ LAY-OUT ♥♥♥

WOW, dat was wat ik dacht toen ik het nieuwe nummer in de winkel zag liggen. Ik wist dat jullie een verrassing voor mij hadden maar dat het zo erg zou zijn. Het lijkt wel een reclameblaadje met die enorme felle letters. "Koop dit blad, want wij vallen het meest op!" lijkt het te schreeuwen. Het is wel handig als de kiosk alle bladen weer door elkaar hebben gezet.
En toen ik het opensloeg kreeg ik echt last van mijn maag. De eerste twee pagi'na's leken wel van een Xbox blad, groen met zwart. Het zijn misschien vooroordelen maar als je tegen de consolewar bent moet je dat vooral niet doen.
De pre- en de reviews staan met enorme blokletters aangekondigd. Tussen de verhalen staan van die roddelblad achtige korte uitspraken. "Uitdagend en tegelijkertijd een beetje goedkoop", het zou een artikel uit de Privé kunnen zijn. Wat ik helemaal erg vind zijn die felle kleuren bij de artikelen. Ze halen de sfeer weg bij de spellen. Een spel als Devil May Cry 2 moet niet gepresenteerd worden met happy rood en geel. Het spel is niet vrolijk en blij maar duister en bloederig. Dus moeten de kleuren donker zijn.
Waar ik wel tevreden mee ben zijn de korte reviews, ik heb ze wel gemist in het nummer van maart. Gelukkig is de inhoud van de teksten niet veranderd. Jurjen en Jan doen het nog steeds perfect (en de rest natuurlijk ook). Ik hoop dat jullie dat niet gaan restylen want dan kun je de maandelijkse bijdrage van mij vergeten.
Niels Stoffels I Internet

Beste Niels, speciaal voor jouw hebben wij de lay-out afgestemd op de inhoud van je brief.

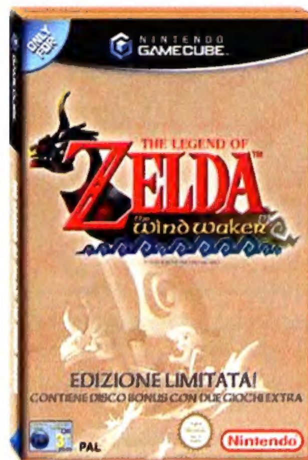
SPLINTER CELL SOLID

Ik wou even wat kwijt over Metal Gear Solid 2 en Splinter Cell. Iedereen denkt dankzij vele bladen dat Splinter Cell dé MGS2 beater is, dit is de grootste nonsens waar ik ooit van gehoord heb.
Ik geef daarom Jeroen groot gelijk. MGS2 daar zit echt een mega verhaal in, het lijkt net of je in een film speelt, de twee spellen vallen (vind ik) geen eens in hetzelfde genre. Splinter Cell is realisme en speelt heel anders dan MGS2 en het is een kut spel vergeleken bij MGS2.
MGS2 verdient die 90, Konami heeft hier gewoon puik werk verricht daarom vind ik de tekst van Jeroen ook zo mooi, als je dat leest beseft iedereen gewoon toch bijna wel dat MGS2 die 90 verdient.
Als ik in het donker wil sluipen dan ga ik wel met m'n vrienden het bos in, daar is het ook donker en daar kun je ook lekker sluipen, dus daarom verdient MGS2 de eeuwige roem en niet Splinter Cell, die heeft alleen zo'n goeie plek omdat het een keer wat anders is.
Voor de rest is jullie blad echt mega gaaf, vanaf vorig jaar zomer lees ik het altijd.
Kees de Ruiter I Bruinisse

Jeroen: "Kijk Niels, Kees is het met me eens."
Niels: "Met jou!? Waarmee dan?"
Jeroen: "Met mijn Splinter Cell - Metal Gear vergelijking."
Niels: "O, dat. Ja daar wilde ik het nog met je over hebben."
Jeroen: "Want......"
Niels: "Ubi Soft belde, of je per direct alle Rayman goodies terug wilt sturen."
Jeroen: "Toch niet die koffiemok?"
Niels: "Jawel. O en Jeroen; Cappuccino voor mij en een dubbele espresso extra sterk voor Ed."

korting later op Zelda zelf, je hebt wel geluk want je bent een van de laatsten die nog kan betalen'. Ja hallo, dan had je dat ook wel door de telefoon zo mogen zeggen! (ik was zo slim dat ik dat nog net kon binnenhouden) uiteindelijk heb ik de 10 Euro wel betaald en ging ik helemaal doorweekt weer naar huis. Als nog steeds trouwe Nintendo fan, want ze maken voor ons toch wel effe de beste games!
En de Zelda serie? Die ben ik natuurlijk ook nog trouw, maar zoiets moeten ze me toch niet nog een keer flikken anders... (dan blijf ik nog steeds trouw aan de serie maar goed). Diep in mijn hart blijf ik de blije gamer die nog steeds van Nintendo houdt. Voor de rest wou ik nog zeggen: jullie blad is cool, de mensen van jullie blad zijn cool, GameKings is cool, jullie nieuwe stijl is cool en.... Siu Lie zal altijd mijn heldin zijn. Ga zo door mensen!
Thom de Jong I Leusden

Nintendo is inderdaad een beetje vreemd bezig. Ze zetten hoog op Zelda in maar leveren te weinig exemplaren aan de gameshops. De kans is dus zeer groot geweest dat je tijdens je zoektocht naar een exemplaar van The Wind Waker met lege handen thuis kwam. Daarom: Lieve mensen van Nintendo zouden jullie voortaan wat meer exemplaren willen leveren zodat er geen hordes verdrietige Nintendo liefhebbers bij ons uit komen huilen? Dank u.





EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



De muziek zwelt aan, grote pijlen bewegen zich van onder naar boven over het scherm. Om zich vervolgens op de maat van de muziek in hun silhouet te nestelen. Zonder enige moeite bereik ik met mijn voeten de juiste pijlen op het juiste moment. Waarna er 'perfect' in beeld verschijnt. Mijn linkervoet vindt haast vanzelf de juiste pijl op de dansmat, niet veel later gevolgd door mijn rechtervoet die wederom blindelings de juiste pijl toucheert. Bedankt Konami, voor een verslaving die ik waarschijnlijk nooit meer te boven zal komen.
We kennen de Japanse grootgrutter allemaal wel van de Metal Gear Solid reeks, de Silent Hill saga of de Castlevania avonturen. Minder bekend zijn hun Dancing Stage games, en laat nu eind mei Dancing Stage Megamix in de winkels liggen. Een spelletje dat door menigeen afgedaan zal worden als iets voor kinderen, of te belachelijk voor woorden.
Dat mag dan misschien zo zijn, en het klinkt misschien bizar, maar dichter bij een echte spelervaring zul je voorlopig

"BEDANKT KONAMI, VOOR EEN VERSLAVING DIE IK WAARSCHIJNLIJK NOOIT MEER TE BOVEN ZAL KOMEN."

niet komen. Ja, in diverse spellen worden je hersenen of je zenuwen op de proef gesteld. Andere games blinken weer uit in het vermaken en het werken op de lachspieren. Maar geen enkele titel; noch Silent Hill 3, noch Def Jam Vendetta, noch Socom US Navy Seals, die deze maand ook in de winkels liggen, kunnen je een ervaring bezorgen waar je de volgende dag nog steeds fysiek last van hebt.
De PlayStation 2 is op dit moment de enige spelcomputer die je een spelervaring weet te bezorgen die de realiteit het dichtst evenaart.
Tijdens het spelen begin je te zweten, verbrand je calorieën en word je de volgende dag naar alle waarschijnlijkheid wakker met gigantische spierpijn.
Ik heb dit nog geen enkel ander spel zien doen, laat staan dat er op dit moment een systeem is die je dergelijke ultieme ervaringen geeft. Daar kan zelfs online gaming nog een puntje aan zuigen.
Schuif die stoelen, salontafels en porseleinen vazen dus maar aan de kant, doe je schoenen uit, zet het geluid lekker hard en start de muziek.
"A little less conversation a little more action please..."

WIE HEEFT ER %$!&## NOG NIET GESTEMD?

De virtuele stembus www.gameawards.nl is nu al bijna twee maanden open en de stemmen stromen met duizenden tegelijk binnen. Klasse! Toch zijn we nog niet helemaal content. We verkopen elke maand dik 70.000 blaadjes (en bereiken, zo is onderzocht, meer dan 300.000 lezers) en we vinden eigenlijk dat iedere lezer een stem dient uit te brengen. Gewoon omdat je dit jaar geen excuus meer hebt. Let maar op.
"Ik heb geen geld voor postzegels". Onzin, je kunt gewoon via de website stemmen.
"Het duurt me te lang om die site in te vullen". Bullshit, het posten op ons forum gaat nog trager.
"Halo wint toch wel op de Xbox en dus is mijn stem op The Simpsons: Road Rage zinloos." Gelul, we zullen deels in de PU en compleet op het Powerweb de uitslag tot op de laatste stem tonen. Dus je weet precies hoeveel stemmen elke game heeft gehad.
"De publisher die de PU het best betaalt, wint zoals altijd." Crap, iedereen mag langskomen om onze database te bekijken. Daar zul je gewoon alle namen en adressen vinden. Eerlijker en beter controleerbaar was een verkiezing nog nimmer.
Kortom, niet lullen, gewoon dat online stemformulier invullen. Je hebt nog een kleine maand. O ja, STEM OP GAMES DIE IN 2002 UIT ZIJN GEKOMEN!!! En vul, als je een andere dan de voorgestelde games je stem wilt geven, DE JUISTE TITEL IN.

TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

PC

TITEL	CIJFER	NUMMER
C&C: Generals	91	2003-03
Rainbow Six: Raven Shield	90	2003-03
Splinter Cell	89	2003-03
DTM Race Driver	88	2003-04
Praetorians	86	2003-04
IGI 2: Covert Strike	85	2003-03
Unreal II: The Awakening	85	2003-03
Anno 1503	84	2003-03
Rise of Nations	83	2003-05
Silent Hill 2: Director's Cut	82	2003-04
Vietcong	82	2003-04
Warrior Kings Battles	81	2003-03
American Conquest	81	2003-04
Freelancer	80	2003-05

XBOX

TITEL	CIJFER	NUMMER
Panzer Dragoon: Orta	91	2003-03
DTM Race Driver	90	2003-05
The Sims	88	2003-05
NBA Street Vol.2	87	2003-04
NHL 2K3	87	2003-04
NFL 2K3	84	2003-04
NBA 2K3	82	2003-03
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	82	2003-04
Championship Manager 02/03	82	2003-04
Metal Gear Solid: Substance	81	2003-03
The Lord of the Rings: The Two Towers	80	2003-03

GAME BOY ADVANCE

TITEL	CIJFER	NUMMER
Zelda A Link to the Past/ Four Swords	90	2003-03
Rayman 3	85	2003-04

GAME BOY COLOR

TITEL	CIJFER	NUMMER
Hamtaro Ham-Hams Unite	80	2003-04



Nummer 1 op de Xbox: Panzer Dragoon: Orta

PLAYSTATION 2

TITEL	CIJFER	NUMMER
Splinter Cell	90	2003-04
War of the Monsters	89	2003-04
NHL 2K3	87	2003-04
NBA Street Vol.2	87	2003-04
NFL 2K3	84	2003-04
NBA 2K3	82	2003-03
WWE Smackdown: Shut Your Mouth	81	2003-03
Guilty Gear X2	81	2003-05

PLAYSTATION

TITEL	CIJFER	NUMMER
Final Fantasy Origins	80	2003-05

GAMECUBE

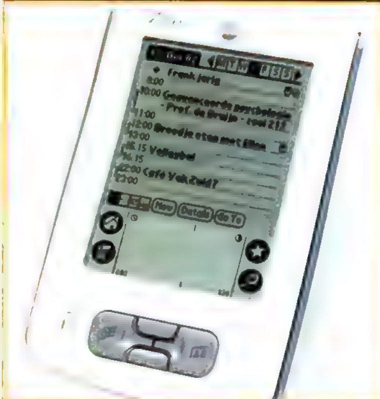
TITEL	CIJFER	NUMMER
Legend of Zelda: The Wind Waker	97	2003-05
NHL 2K3	87	2003-04
NFL 2K3	84	2003-04
NBA 2K3	82	2003-03
Phantasy Star Online Episode 1 & 2	82	2003-04
Monkey Ball 2	80	2003-03
The Lord of the Rings: The Two Towers	80	2003-03
Resident Evil Zero	80	2003-03
Bomberman Generations	80	2003-03
Skies of Arcadia Legends	80	2003-05

VERNIEUWD FORUM

Maandag 2 juni is het zover, dan krijgt ons forum een nieuw jasje. Vergeet dus niet om je profiel even aan te passen op www.powerweb.nl/forum_popup.html. We hebben alvast wat screenshots gemaakt zodat jullie een idee krijgen van wat je kan verwachten.
Verbeteringen van het nieuwe forum:
Het is gebruiksvriendelijker.
Ziet er wat strakker uit.
Nieuwe buttons die je snel laten navigeren op topics.
Eindelijk kan J.J. zijn ingewikkelde vragen met de edit knop.
Er kunnen waarschijnlijk privé messages verstuurd worden.



PRIJSVRAAG SPLINTER CELL



Wil je ook een van de twee dope PDA's of een van de drie Splinter Cell games voor de GameCube winnen? Ja toch? Het enige wat we van jou willen weten is. Hoe heet het hoofdpersonage van de Splinter Cell game?
Stuur je antwoord op een briefkaartje naar:
Power Unlimited
o.v.v. Splinter Cell
Postbus 1914
2003 BA Haarlem
of mail naar prijsvraag@powerunlimited.nl met als onderwerp Splinter Cell

GAMECUBE ARCADES



Da's een vreemd gezicht, The legend of Zelda, Super Mario Sunshine, Super Smash Bros en Mario Party 4 in een arcadekast omhulsel.
Het lijkt ons een aardig initiatief om arcadehal bezoekers kennis te laten maken met de GameCube of andersom.
Zoals jullie kunnen zien is de weg naar de GameCube open en dus zou je je eigen memorycard mee kunnen nemen om het bijvoorbeeld op te nemen tegen anderen tijdens een potje Super Smash Bros Melee of Mario Party 4. Of om gewoon even met tips van omstanders verder te komen in Eternal Darkness.



JAPANEWS

Ditmaal om voor de hand liggende redenen weinig woorden maar lekker veel beeld. Tja als je geen DOA Volleyball hebt wat moet je dan, moet Sony Japan hebben gedacht....





EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

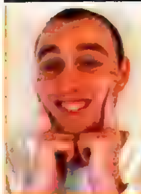


Hij (of is het een zij?) is 199,99 euro geworden. Yes! Wederom een smart move van de marketingmachine die Microsoft heet. De prijsverlaging zal de concurrentie ongetwijfeld er toe aanzetten om hun consoles ook in prijs te verlagen of er extra gratis game(s) bij te stoppen. Na een moeizame start nestelt Microsoft zich langzaam in de gameswereld. The're here to stay.
Ik ben er van overtuigd dat de combinatie van hun diepe portemonnee, de prima console, de gedegen online strategie en een aantal parels in de 2003/2004 lineup, er voor gaan zorgen dat Microsoft geen tweede Sega wordt. Als dat wel gebeurt, stop ik met trainen en ga voor het lichaam van Theo van Gogh.
Ik moest daarom ook onbedaarlijk lachen toen ik van Jan hoorde dat een niet nader te noemen redacteur van een niet nader te noemen Nederlandstalig gamesblad hem had gemeld dat ie in Gamekings (eerste uitzending 2 juni) wilde vertellen dat Microsoft doomed was. Dat ze zwaar op hun bek zouden gaan.

"NINTENDO EN SONY ZUIGEN VOLGENS DE FAN-BOYKAMPEN, MAAR ZE HOEVEN NIET DOOD. XBOX WEL."

Naast de vraag waarop hij die stelling baseert, snap ik ook niet waarom ie dat zo graag op de buis wil roepen. Oké, leedvermaak is topvermaak, maar waarom willen zoveel mensen Microsoft op hun bek zien gaan? Dat zie je niet bij Nintendo en Sony. Die zuigen volgens de fan-boykampen, maar ze hoeven niet dood. Xbox wel. Dat zie je ook bij het stemmen op de PU Awards. De mogelijkheid om zelf een game in te vullen wordt alleen bij de Xbox gretig misbruikt om 'alle Xbox games zijn kut' 'Xbox is shit' en 'Xbox sucks' in te vullen. En we hebben hard gezocht, maar geen game van die naam gevonden in de line-up van 2002.
Is dit leuk? Ben je een grote kerel als je durft te roepen dat Microsoft kapot moet? Nee, je laat je kennen. Als je niks met de Xbox hebt, laat hem lekker stijf links liggen en zorg dat er geen cent naar Bill gaat, daar maak je een statement mee. En speel vervolgens lekker op de PS2 of NGC; 75% van de games komen toch op alle consoles uit.
Maar hatemail en spam werken niet. Ze maken Microsoft alleen maar vastberadener om te slagen. En vraag de mannen van Netscape en MacIntosh maar wat er gebeurde, toen de hele publieke opinie zich afzette tegen MS te R.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Wauw! Wat een maand. Als jullie dit lezen ben ik inmiddels een getrouwd man. Dat zoiets veel geregel met zich meebrengt, spreekt natuurlijk voor zich. Ik had me dan ook voorgenomen het even wat rustiger aan te doen. Het mocht niet baten. Naast het testen van GTA:Vice City op PC, de PU 10 jaar special die in elkaar gedraaid moest worden en de eerste indrukken van Hidden & Dangerous 2 en Warcraft III: Frozen Throne, hield Half-Life 2 wereldwijd de gamers in haar greep, en dus ook mij. De mijlpaal op het gebied van shooters op PC heeft eindelijk een sequel waarmee we al in dit najaar aan de slag mogen. Onderhuids ben ik ook blij dat de game niet exclusief op Xbox verschijnt maar dat Valve trouw blijft aan hun achterban. Ongetwijfeld komt de game later ook op andere platforms uit maar de PC gamers hebben de primeur. Half-Life 2 is ook om een andere reden belangrijk nieuws. Het maakt een vervolg op Counterstrike en Team Fortress ook direct een stuk waarschijnlijker. Oh boy! De PC zit wat topgames sowieso de laatste tijd weer in de lift. Deus Ex 2

"DE PC ZIT WAT TOPGAMES SOWIESO DE LAATSTE TIJD WEER IN DE LIFT."

en Thief 3 worden bijvoorbeeld steeds tastbaarder. Na de eerste screens van Thief 3, weet ik bijna zeker dat de makers ook deze keer de hooggespannen verwachtingen waar gaan maken. En alsof dat allemaal nog niet genoeg is, dienen PC titels van ontwikkelaars van naam zich aan de lopende band aan. Zo wist J.J. me lekker te maken met Call Of Duty; een nieuwe WO II shooter van een club spelletjesmakers die hebben meegewerkt aan Medal Of Honor. En LucasArts dan, dat doodleuk Jedi Knight III: Jedi Academy aankondigde alsof het niets was. En dan nog de E3. We verwachten daar onder andere de aanwezigheid van een spel dat in de verte klinkt als "Bak-Steen Thee" en iets te maken heeft met Bullet Time. You know what I'm talking about! PC gamers hebben de komende maanden weinig reden tot klagen, schat ik zo in.

IN GESPREK MET... JEFF CASTANEDA (ROCKSTAR)

Iedere maand tackelen we een developer uit de biz. Deze keer is het Jeff Castaneda van Rockstar. PU sprak hem in München waar we de PC-versie van GTA Vice City speelden.

PU: Vice City speelt heerlijk op de PC. En helemaal niet als een PS2 poort. Hoe hebben jullie dat geflikt?
Castaneda: GTA heeft zijn roots bij de PC liggen. GTA I en II, toen heetten we nog DNA Design, kwamen eerst uit op de PC en later pas voor PSX. Wij weten heel goed hoe we voor PC moeten programmeren.
PU: GTA Vice City is weer lekker bloederig. Geweld verkoopt blijkbaar nog steeds als een trein?
Castaneda: Ik begrijp eerlijk gezegd de ophef over het geweld niet. Het is allemaal karikaturaal gebracht. In oorlogsfilms en misdaadfilms heeft niemand er problemen mee. Dit is een game met een knipoog die handelt over een drugsscene in de jaren tachtig. Het is geen game met geweld om het geweld. Ook al kun je er een groot bizar bloedbad van maken. Maar als dat het enige in de game was, was het nooit zo'n hit geweest. Het is het geheel bij elkaar dat de game groot maakt.
PU: Er zitten nogal wat beroemde voices in GTA: Vice City. Jullie lopen hier niet echt mee te koop. Ik hoor Ray Liotta, Tom Sizemore, Burt Reynolds, Dennis Hopper, Fairuza Balk en Phillip Michael Thomas (de sidekick van Don Johnson in Miami Vice). Niet de minste namen...
Castaneda: We hadden natuurlijk met dikke letters op de speldoos kunnen zetten 'Ray Liotta is Tommy Vercetti!' maar daar hebben we bewust niet voor gekozen. Het is fantastisch dat al deze acteurs hun medewerking hebben verleend. Maar zij zijn niet de sterren van het spel. De game is zelf de ster!
PU: Voor de PC versie is onder andere de A.I. op de schop gegaan. Kun je dit toelichten?
Castaneda: Om te beginnen is de pathfinding veel verfijnder. Daarnaast is de reactie van de NPC's aangepast. Ze reageren beter op jouw acties dan op de PS2. Dus als je loopt te schieten op straat op klaarlichte dag, blijven de omstanders niet domweg staan alsof er niets aan de hand is. Ook de cops zoeken bijvoorbeeld dekking



achter het portier van hun wagen als jij op hen schiet. Heel veel kleine, maar belangrijke details.
PU: Kun je ons al wat vertellen over GTA 4?
Castaneda: Nice try, nee man, sorry daar kan ik je nog niks over vertellen!
PU: Tot slot nog deze... wanneer gaan jullie nou eens online met die game?"
Castaneda: ....

freecharts WEEK 16

In samenwerking met FreeRecordShop

Een week heeft Sonic mogen genieten van de nummer 1 spot in NGC-land, maar Metroid knikkerde de Sega mascotte er keihard vanaf. Verbazingwekkend in de GBA charts is niet zozeer de nummer 1 spot van Zelda, alswel het snelle verdwijnen van Metroid Fusion. Terwijl er toch echt mindere titels in de top 10 staan.
En waarom staat het magere Devil May Cry 2 zo hoog bij de PS2? Lezen jullie de bladen wel goed? Ook de topspot van State of Emergency op de Xbox kunnen we niet begrijpen. Geweld en bloed alleen maakt geen goede game. EA is natuurlijk blij met drie C&C'tjes in de PC top 10. De budgetbak doet wonderen.

GAMECUBE

1	-	METROID PRIME
2	1	SONIC ADVENTURE 2
3	3	BURNOUT
4	-	ETERNAL DARKNESS
5	2	THE SIMS
6	4	RESIDENT EVIL
7	5	LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS
8	7	PHANTASY STAR ONLINE
9	6	GHOST RECON
10	-	SUPER MONKEY BALL 2

PLAYSTATION 2

1	1	SPLINTER CELL
2	2	DEVIL MAY CRY 2
3	6	PRIMAL
4	3	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
5	-	THE GETAWAY
6	-	PARIS DAKAR RALLY
7	-	MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
8	-	X-MEN:WOLVERIN'S REVENGE
9	-	DYNASTY WARRIORS 3 EXTREME LEGENDS
10	4	METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

GAME BOY ADVANCE

1	1	ZELDA
2	2	XXX
3	4	PREHISTORIK MAN
4	-	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
5	-	HARRY POTTER: CHAMBER OF SECRETS
6	-	BROKEN SWORD
7	10	TONY HAWK PRO SKATER 3
8	3	WOLFENSTEIN
9	-	CHU CHU ROCKET
10	-	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

PC

1	-	COMMAND & CONQUER RENEGADE
2	-	VIETCONG
3	2	ANNO 1503
4	-	COMMAND & CONQUER RED ALERT
5	-	THEME HOSPITAL
6	5	COMMAND & CONQUER GENERALS
7	-	SIM CITY 3000
8	3	BLACK HAWK DOWN
9	-	NEVERWINTER NIGHTS
10	4	REAH

XBOX

1	1	STATE OF EMERGENCY
2	6	KUNG FU CHAOS
3	4	DEAD OR ALIVE BEACH VOLLEYBALL
4	3	BATTLE ENGINE AQUILA
5	8	DTM RACE DRIVER
6	5	LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS
7	-	PANZER DRAGOON
8	-	SPLINTER CELL
9	7	INDIANA JONES & EMPEROR'S TOMB
10	2	THE SIMS

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor.

COMMENTAAR: OPLEVING VAN ADVENTURES?

Adventures worden keer op keer dood verklaard maar de laatste tijd lijken er uit alle hoeken en gaten nieuwe spelletjes uit te komen in dit genre.
Om te beginnen moet het fabelachtige Syberia inmiddels al bijna in de winkels liggen. Dan heb ik het over de PS2 en Xbox po(o)rts van een van dé PC games van vorig jaar. Ondertussen werkt ontwikkelaar Microids vrolijk verder aan Syberia 2 waar Kate Walker het avontuur van haar leven beleeft op zoek naar de mammoeten.
LucasArts maakt het helemaal bont. Naast Red Rock THX, Full Throttle 2 en Sam & Max 2, gaan er ook geruchten dat Maniac Mansion 3: Rise Of The Tentacle in de maak is. LucasArts zou de boel uitbesteden aan Pendulo Studios, de ontwikkelaars van The Runaway, ook zo'n cartoonesk en funky adventure.
Dit najaar komt in ieder geval 100% zeker Broken Sword 3 uit (zie screen), een spel waar ik echt heel erg naar uitkijk. Deeltjes 1 en 2 heb ik in een ruk uitgespeeld en deel 3 lijkt een pareltje te worden.
De enige ontwikkelaar die al jaren zijn adventure roots verloochent is Sierra. Even doken er wat berichten op over een op handen zijnde nieuwe Space Quest, maar tot nu toe is daar niets meer van vernomen. Als Sierra ballen heeft en de juiste talenten aanspreekt, zouden ze eenvoudig een van hun vele, oude franchises uit de kast kunnen halen.
Om hen en andere ontwikkelaars alvast wat aan te sporen, tot slot een whislist van adventures waar ik dolgraag een vervolg/game van zou zien: Space Quest 7, Monkey Island 5, Gabriel Knight IV, Indiana Jones (als oldskool point and click), Grim Fandango II, The Name Of The Rose (naar de bestseller van Umberto Eco) en Nomad Soul 2...

JAN



GAMERS ZIJN ZELF SCHULD AAN HOGE SYSTEEMEISEN

Michael McCoy, lead designer van Rainbow Six 3: Raven Shield, is van mening dat gamers zelf de oorzaak zijn van hoge systeemeisen. En wellicht heeft ie niet helemaal ongelijk....

PU: Je bent ooit politieagent geweest bij de LAPD. Triggerhappy gamer dus...
McCoy: Nee, juist helemaal niet. Tactical FPS zijn ook helemaal niet mijn favo genre. Ik speel zelf het meest RTS-games, maar die schijn ik niet te mogen maken.
Ik heb al gewone shooters, tactical shooters en flightsims vervaardigd, maar een RTS...
PU: RS 3 is onze ogen bijna de perfecte tactical shooter. Wordt het hierna niet tijd voor iets anders?
McCoy: Nee! We hebben nog niet eens de helft van onze ideeën in RS 3 gestopt. We kunnen dit genre zeker verder brengen.
PU: Geef eens een voorbeeld.
McCoy: SWAT-teams hebben steeds meer middelen om vijanden tijdelijk uit te schakelen. Verdovingspijlen, rubberen kogels, honden, etc. Het lijkt me leuk om dat te implementeren. Brengt ook wat meer strategie met zich mee.
PU: Next. Ghost Recon 2?
McCoy: Het zou niet onlogisch zijn.
PU: RS 3 komt ook uit op de Xbox. Zijn er veranderingen?
McCoy: Ja, het plannen is helemaal weg, je volgt nu gewoon een pad wat wij voor je uitstippelen. Meer arcade-achtige, directe actie dus. Verder zal de online mode maximaal acht gamers bevatten. Coop is beperkt tot vier. Niet vanwege technische belemmeringen, maar omdat ik nog nooit een groep van meer dan vier gamers heb gezien die zich ook echt aan de opdrachten hielden. Er zit altijd wel één Rambo tussen.
PU: RS3 op de PS2 en NGC?



McCoy: Don't know.
PU: De multiplayer van RS lijkt sterk op Counter-Strike. Ga je de legende verslaan?
McCoy: Waarom niet; RS 3 ziet er beter uit, ik vind de balans goed. Het is tijd voor iets anders.
PU: Maar met die forse systeemeisen sla je veel gamers over.
McCoy: Gamers zeuren altijd over systeemeisen. Maar als ik een game maak met mindere graphics zodat ie goed op een low-end Pentium draait, krijg ik te horen dat het er niet uitziet. Gamers verwachten de beste graphics maar zijn dan kwaad over de bijbehorende systeemeisen. Het is net als bij de bioscoop; men verwacht de meest vette special effects maar zeikt altijd over de kosten van een bioscoopkaartje.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



De Cube ligt nu iets langer dan een jaar in de Europese winkels en deze periode is duidelijk niet zo succesvol geweest als Nintendo had gehoopt. Volgens mij zit het 'm niet in de kwaliteit van de spellen. Metroid Prime, Super Mario Sunshine, Eternal Darkness en Zelda: The Wind Waker behoren zonder meer tot de beste games die het afgelopen jaar zijn verschenen. Maar er zit een vreemdsoortig nadeel aan de hoge kwaliteit van Nintendo's 'eigen' games: je moet als spelontwikkelaar met een behoorlijk sterk product komen om met genoemde titels te kunnen concurreren. Middelmatige games verkopen slechter op de Cube dan op de Xbox en PS2, en dus worden ze er ook minder op uitgebracht, terwijl die middelmatige games wel hard nodig zijn voor een groot en veelzijdig spelaanbod. Vooral het beperkte aanbod in 'realistische' sport-, race- en vechtspellen draagt bij aan het in stand houden van een probleem waar Nintendo sinds de geboorte van de hippe PlayStation mee kampt: ik noem het

"MARKTLEIDER WORDEN MET DE CUBE ZIT ER NIET MEER IN, AL KAN ER ZEKER NOG WAT TERREIN WORDEN GEWONNEN."

maar even het speelgoedimago.
Hoe aantrekkelijk en artistiekerig meneer Miyamoto en ik zo'n paarse spelkubus ook mogen vinden; het was beter geweest als Nintendo was gezwicht voor de druk van de massa, en die willen gewoon liever een stoer multimedia-apparaat.
Dat Nintendo hier inmiddels ook achter is blijkt wel uit de nieuwe GBA, een notebook-achtige gadget met sexy hi-tech extraatjes! Goed gesnopen Nintendo, alleen ging die GBA het afgelopen jaar al 15,7 miljoen keer over de toonbank! Misschien was het beter geweest de Cube een doorstart te geven, door deze om te smeden tot een extreem platte front loading hi-tech-ogende DVD-spelende GC-DX in stijlvol zwart of platina bijvoorbeeld.
Als Nintendo met de opvolger van de Cube artistieke eigenzinnigheid laat zwichten voor de wensen van de massa, zie ik het bedrijf zich nog wel eens terugvechten naar de positie die het juist vanwege deze artistieke eigenzinnigheid heeft verdiend. Maar marktleider worden met de Cube zit er niet meer in, al kan er zeker nog wat terrein worden gewonnen.

Voor muziek en games voor je mobiel surf je natuurlijk naar FreeMobile.nl

MOBILEGAMES

Bestel, als je weet hoe het kopen van een game werkt, direct via 0909-0880 (70 cpm), of surf voor uitleg en meer games voor meer telefoons naar www.FreeMobile.nl



Kleuren games **6,-**



Zwart/wit games **3,-**



Ice Age
Code 5001112 voor: Nokia 3510i, 7650
Code 5001111 voor: Nokia 3410, Siemens M(T)50, C55



Moorhen Kart
Code 5001116 voor: Nokia 3510i, 6610, 7210, 7650,
Code 5001115 voor: Nokia 3410, Siemens M(T)50, C55



Moorhen Classic
Code 5001114 voor: Nokia 3510i, 6610, 7210, 7650,
Code 5001113 voor: Nokia 3410, Siemens M(T)50, C55



Prince of Persia
Code 5001104 voor: Nokia 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7650
Code 5001103 voor: Nokia 3410.



Rayman Bowling
Code 5001110 voor: Nokia 5100, 6100, 6610, 7210
Code 5001109 voor: Nokia 3410



Rayman Golf
Code 5001106 voor: Nokia 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7650
Code 5001105 voor: Nokia 3410.



Siberian Strike
Code 5001102 voor: Nokia 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7650
Code 5001101 voor: Nokia 3410.



Skate & Slam
Code 5001108 voor: Nokia 3510i
Code 5001107 voor: Nokia 3410.

* De beeldschermresolutie is afhankelijk van je

TOESTELV/ DMAAND



Nokia 3510i T-Mobile
Pre Paid Uitgebreid pakket

* Freemobile games downloaden
* Foto's ontvangen en versturen
* Polyphonic beltonen
* Kleurenscherm

159,-

RINGTONES

Bestel monophonic voor Nokia en polyphonic voor Nokia, Siemens en Sony Ericsson direct via 0909 - 0880 (70 cpm)

Artist	Title	Polyphonic	Monophonic
Busta Rhymes ft. Sean Paul	Make it Clap	5001117	6043001
Gareth Gates	Anyone of Us	5001118	6043101
Aaliyah	Miss You	5001119	6043201
Girls Aloud	Sound of the Underground	5001120	6043301
Sean Paul	Gimme the Light	5001121	6043401
Nelly ft. Justin Timberlake	Work it	5001122	6043501
B2K ft. P. Diddy	Bump Bump Bump	5001123	6043601
Avril Lavigne	I m with you	5001124	6043701
J-Lo ft. LL Cool J	All I have	5001125	6043801
Intwine	Happy	5001127	6043901
Linkin Park	Somewhere I Belong	5001128	6044001
Will Young	You and I	5001129	6044101
Room 5	Make Luv	5001130	6044201
R Kelly	Ignition (RMX)	5001131	6044301
50 Cent	In da Club	5001132	6044401
Shakira	The One	5001133	6044501
Snap	Rhythm is a Dancer 2003	5001134	6044601
Ja Rule ft. Ashanti	Mesmerize	5001135	6044701

LOGO S

Bestel voor Nokia direct via 0909-0880 (70 cpm) of surf naar FreeMobile.nl

1000180	1000181	1000182
1000183	1000184	1000185
1000186	1000187	180 1000188
1000189	1000190	1000191
1000364	AQUA 1000365	ARIES 1000367
CANCER 1000368	CAPRI 1000369	TAXI 1000197
1000198	1000199	1000200
1000201	1000202	1000203
1000204	1000205	1000371

BESTEL DIRECT VIA 0909-0880 (70cpm) OF SURF NAAR:



freemobile.nl


Gespecialiseerd in mobile gaming


De beste (en leukste) mobile games


Houdt je niet langer dan nodig aan de lijn


Onderdeel van Free Record Shop en dus gegarandeerd betrouwbaar

free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl

CONSOLE WARS: UPDATE



De grote drie knokken nog steeds lekker door en wij als gamers profiteren er de afgelopen maand opnieuw glorieus van. De belangrijkste gebeurtenis was natuurlijk de prijsverlaging van de Xbox, die kost nu nog maar 199,99 euro. Nog vijftig euro eraf Bill en we lullen niet meer. Overigens loont het nog steeds de moeite om bij aanschaf van een console goed alle winkels af te struinen. Het stikt momenteel van de leuke aanbiedingen in de vorm van gratis games en accessoires. Ook de winkels beconcurreren elkaar dik.

Eigenlijk hadden we ook al een prijsverlaging van de GameCube verwacht. Jurjen brandt wekelijks kaarsjes in de Grote Kerk van Assen. Maar Nintendo wacht daar vooralsnog mee en gooit momenteel een gratis game in de strijd. Het bedrijf heeft wel geleerd van een oude fout door de licentiekosten voor third party developers eindelijk te verlagen. De laatste maanden gaven steeds meer van die partijen aan er veel moeite mee te hebben. Terwijl games als GTA 3 en Metal Gear Solid aantoonden dat third party titels fors kunnen bijdragen aan de verkoop van hardware. EA reageerde al meteen en gaat de NGC de komende tijd goed ondersteunen.

Op het online front vliegen Sony en Microsoft elkaar in de haren door te roepen dat zij het meest succesvol zijn. Laten we het er op houden dat beide goede zaken doen en beide ook de nodige kinderziektes moeten wegwerken. In Europa passeerde het aantal Xbox Live gebruikers eind april al de 50.000. In de VS spelen al ruim een half miljoen gamers Xbox online. Sony zal daar in de States inmiddels wel overheen zijn gegaan.

Ook wat budgetsoftware betreft hebben we niets meer te klagen. Alledrie hebben ze hun 'goedkope' waar in de winkelbakken gestort. Tenslotte is de nextnext-gen console wars alweer begonnen met de mededeling van Sony dat men 1,5 miljard dollar investeert in de ontwikkeling van de PS3 technologie. Bill, wat jij?

PRIJSVRAAG SOCOM: US NAVY SEALS

[illegible]



ADD-ON FEVER

Er komen weer heel wat expansion packs en add-on's aan. Noteer maar vast in je agenda.



Age of Mythology: The Titans Naast nieuwe Goden, een heel nieuw ras; The Atlanteans. (zie screen.)

Morrowind: Bloodmoon Tweede add-on na Tribunal.

No One Lives Forever 2-add-on Deze keer speel je als H.A.R.M.!

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide Nieuwe wapens, spells, skills, alsook een geheel nieuwe module.

Medal of Honor: Breakthrough Speel Sergeant John Baker en voer missies uit in Noord Afrika en Italië.

BF1942: Secret Weapons of WWII Tweede add-on voor BF 1942 waarin de online gamer wapens en voertuigen mag uitproberen die in de Tweede Wereldoorlog in werkelijkheid het slagveld niet gehaald hebben maar die wel volop in ontwikkeling waren.

American Conquest: Fight Back Standalone add-on met vijf nieuwe naties, tien nieuwe singleplayer en vijfentwintig nieuwe multiplayer missies.

Rainbow Six III: Athena Sword Meer terroristen over de kling jagen in de 1e (en zeer waarschijnlijk niet de laatste) add-on voor Ubi's teambased shooter.

AANGEKONDIGD

[illegible]

■ MOTHER 3 / GBA

Een van de leukste en origineelste SNES-RPG's, die (officieel) nooit in Europa is uitgebracht, heette Earthbound, Mother voor Japanners. Ook deel 2 heeft ons land niet gehaald, maar deel 3 gaat dat zeker wel doen en niet op de N64 (daar werd ie al eens voor aangekondigd) of GameCube (wat eigenlijk iedereen had verwacht) maar op de GBA!

■ OPERATION FLASHPOINT 2 / PC

Veel weten we nog niet van het vervolg op deze kraker van Codemasters, alleen dat ie er aan komt en dat het zeker weer een tactische bedoening wordt. Op de E3 staat dit spel hoog op onze lijstje 'things we must see'.

■ POKÉMON BOX / NGC

Een nieuwe Pokémon voor de NGC staat waarschijnlijk hoog op de verlanglijst van veel gamers. Misschien dat Pokémon Box een beetje aan hun wens tegemoet komt. Pokémon Box is namelijk een soort add-on voor de GBA titels Ruby en Saphire. De bedoeling is dat je een dikkere Pokédex krijgt en dat je de spellen op het TV-scherm kunt spelen. In totaal bevat de titel 1500 Pokémon. Het is dus geen volwaardig nieuwe titel en Nintendo past het prijskaartje ook netjes aan.

■ LORDS OF EVERQUEST / PS2

EverQuest is met vele honderdduizenden abbo's een van de meest gespeelde MMORPG's online, hetgeen Sony een aardig zakcentje oplevert. Die populariteit wil men uitbuiten door er een RTS van te maken, die zich niet exclusief op de multiplayer richt. De singleplayer moet goed zijn voor 75 uur gameplay en de multiplayer kan twaalf spelers aan. Opmerkelijke getallen als je het ons vraagt.

■ WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND / PC

Eind mei verschijnt een nieuwe titel van The Bitmap Brothers: World War II: Frontline Command. Jij speelt een generaal en dient de juiste strategische keuzes te maken om het bezette Europa te bevrijden van het Nazi regime.

Je gaat in deze 3D realtime game de strijd aan in een kleine veertig missies met een groot aantal authentieke infanterietroepen, voertuigen en wapens.

POWERSPY

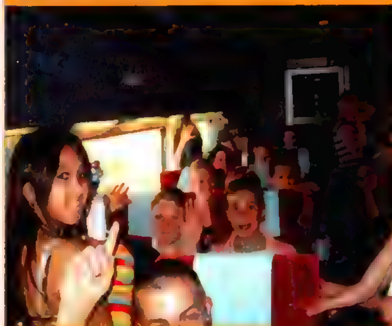
Ja, ja, ja. Jullie mailden massaal dat er na de restyling te weinig Powerspy was. Er waren zelfs smeekbedes uit de biz zelf. Als je als publisher of developer niet één keer in de maand afgezeken werd in deze rubriek, bestond je blijkbaar niet. De klant is koning en dus voortaan weer meerdere stroken boordevol roddel en achterklapjes.

■ Een maand na de presentatie van **Empire: Dawn of the Modern World** in Londen, kreeg J.J. in LA bij Activision exact dezelfde presentatie te zien. Met één verschil: het Chinese ras zat nu ook in het spel. Maker Rick Goodwin vertelde J.J. verder dat hij op de E3 het volgende ras mag weten. Cool Rick; Ed heeft nu al twee pagina's voor je gereserveerd. Duh!

■ Straks gaat EA elke maand een elftal uit FIFA bekend maken en GT4 elke maand een auto. Zijn er een dikke 1000 naar het zich laat aanzien. Zijn we 2125 klaar met het voorstellen van **alle unlockable cars**.

■ En wij maar denken dat wij erg waren. Een Britse journalist was op een van onze trips **dermate bezopen** in het vliegtuig dat ie de piloot wilde spreken omdat hij dacht dat hij boven Beijing vloog, terwijl 't toch echt de Hudson Bay in Canada was. Daarna moest ie perse roken in de WC, wat hem op een fouillering kwam te staan van de steward en de aanwezige pr-medewerker, om tenslotte de hele WC onder te pissen. Is ook niet makkelijk om te mikken in twee wc-potten tegelijk.

■ We kunnen ook nooit rustig reizen. Voor de trip met Ubi Soft naar Parijs namen Boris en een medewerker van Ubi Soft de TGV naar de Franse hoofdstad. Helaas voor de nog slaperige Boris bleek daar **een complete HAVO-klas** (en dus PU-lezers) in te zitten.



■ De Amerikaanse senator en tevens fulltime fatsoensrakker Lieberman wil **gewelddadige videogames aan banden leggen**. Vooral GTA 3 moet het ontgelden. Hij vindt dat het spel 'geweld koppelt aan geslacht en dat de speler beloond wordt om vrouwen te vermoorden'. Dan zal ie niet ver zijn gekomen in de game, want volgens ons is het toch echt de bedoeling iedereen te nekken. Yo Lieb! Je moet iedereen een whacken, check je veel meer punten! Meneertje Liebermann koppelt geweld zeker liever aan de aanwezigheid van olie...

COUNTER-STRIKE

Wie: Valve / Microsoft
Waarop: Xbox
Wanneer: Q1 2004
Waarom wel: Omdat Counter-Strike gewoon de beste mutiplay shooters is, en dus zeker fun gaat opleveren op Xbox Live, temeer men goed naar de Halo-besturing heeft gekeken. CS op de Xbox is ook niet CS op de PC, het is meer een mix van CS en het nog te verschijnen CS Condition Zero. Daarnaast zal het ook nog eens exclusieve wapens en maps hebben.
Waarom niet: Het zal nooit zo lekker spelen als Counter-Strike op de PC en welke zichzelf respecterende gamer heeft er nu nog nooit CS op de PC gespeeld?






FULL THROTTLE 2: HELL ON WHEELS

Wie: LucasArts
Waarop: Xbox / PS2 / PC
Wanneer: Q4 2003
Waarom wel: Omdat we hier te maken met het vervolg op een van de leukste adventures van LuacasArts dat de unieke, originele grafische stijl eer aandoet en toch zeer eigentijds is. En omdat je wederom met bad-ass outlaw biker Ben en zijn Polecat buddies mag knokken, racen en puzzelen.
Waarom niet: Zegt de gamers van nu Full Throttle nog wel wat? Het origineel was by the way veel te kort dus laten we hopen dat LucasArts ons genoeg netto uren gameplay verstrekt.







MARIO KART: DOUBLE DASH



Wie: Nintendo EAD
Waarop: GameCube
Wanneer: Q3/Q4 2003
Waarom wel: Door in Double Dash twee poppetjes in ieder karretje te proppen geeft Nintendo een veelbelovende draai aan de actie: switchen tussen coureur en bijrijder. Dat belooft weer een doldwaze en zeer competitieve bende te worden, temeer omdat het mogelijk zal zijn twee Cubes aan elkaar te koppelen voor races met acht spelers tegelijk!
Waarom niet: Omdat er meer kleurtjes door het beeld flitsen dan sommige spelers kunnen verdragen.

RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO



Wie: Insomniac Games
Waar: PlayStation 2
Wanneer: Q4 2003
Waarom wel: Nog grotere werelden, nog meer gadgets, nog meer weirde wapens. Dit wordt platform-action heaven!
Waarom niet: Concurrentie van Jak & Daxter II. Die twee kunnen elkaar wel eens in de weg gaan zitten. De gamer kan zijn geld tenslotte maar een keer uitgeven.

POWERSPY

■ In het vorige nummer kon je lezen dat **Skate** mazzel had dat z'n trein naar Frankrijk vertraagd was, zodat ie 'm nog net haalde. Na afloop van de Commandos 3 trip kon onze Skate na veel gedoe z'n kaartje inruilen voor een eerder vertrekkende trein (hij had namelijk een belangrijke afspraak in Nederland), en wat gebeurde er.... hij miste die trein!

■ In Finland is een 14-jarige Roemeense gamer in elkaar geklapt na **negen dagen onafgebroken Counter-Strike spelen**. Volgens zijn moeder at, sliep en douchte de jongen zich niet meer. Ach, de puber downde in ieder geval geen porno.

■ In de categorie gamersleed valt ook de Israëlische moeder die haar zoon doodsmackte omdat ie **constant aan het gamen** was. Wat voor krachtwijf moet dat geweest zijn?

■ Met afstand **het meest bizarre stukje TV** van de afgelopen weken. NOVA liet beelden zien van het dagelijkse leven van een paar Iraakse studenten (toen Bagdad nog niet gevallen was). En wat deden de heren in hun vrije tijd, terwijl de bommen om hun oren vlogen... Counter-Strike spelen in een cybercafé.

■ Het gerucht gaat dat EA de ondersteuning van de multiplayermode van **Earth & Beyond** deze zomer gaat droppen. Let wel het is een gerucht. Feit is wel dat de game het commercieel niet echt goed heeft gedaan en dat de online community niet echt groot is. En dat betekent geldelijk verlies, een woord dat niet in het woordenboek van EA staat.

■ Als jullie dit lezen is onze Wizzard **Jan getrouwd** met zijn lieftallige vriendin. Het ging echter niet helemaal van een leien dakje. De smeekbede van Jan om Blizzard's Bill Roper als zijn getuige op te roepen vond geen genade in de ogen van zijn ega. Ook zijn plan om als feest 's avonds een LAN te houden, digten beider families niet.
Overigens kreeg Jan van de redactie een **levensgrote versie van de PU** met Warcraft III op de cover cadeau en nog eens z'n eigen PU-covertje.



Saitek

PCP

PlayStation 2

Xbox

GameCube

PDA

WWW.SAITEK.COM

Importeur Benelux:
JBA Spectron BV
Deventer
T. 0570 626297
info@spectronsales.nl

WWW.NEDGAME.NL

050 3112632

APELDOORN - HOOFDSTRAAT 146
ENSCHEDE - W.C. DE ZUIDMOLEN
GRONINGEN - SPILSLUIZEN 4

CHECK OUT OUR NEW WEBSITE

GAMECUBE

AGENT UNDER FIRE	39.99
AGGRESSIVE INLINE	29.99
GODZILLA GENERATIONS	39.99
SEGA SOCCER SLAM	39.99
SONIC ADVENTURES 2	39.99
STAR WARS CLONE WARS	39.99
STAR WARS JEDI OUTCAST	39.99
SUPER MONKEY BALL	39.99
TAZ WANTED	29.99
TONY HAWK 3	29.99

PLAYSTATION 2

AUTO MODELISTA	39.99
DEVIL MAY CRY	29.99
FINAL FANTASY 10	29.99
GRANDIA 2	39.99
GRANT THEFT AUTO 3	39.99
METAL GEAR SOLID 2	29.99
ONIMUSHA 2	39.99
TIME CRISIS + G.CON	59.99
TOUR DE FRANCE	29.99
V-RALLY 3	29.99

DREAMCAST

CRAZY TAXI	14.99
FERRARI F355	9.99
HEAVY METAL GEOMATRIX	14.99
LOONEY TUNES SPACE RACE	4.99
METROPOLIS STREET RACER	14.99
MORTAL KOMBAT GOLD	9.99
READY 2 RUMBLE	9.99
UEFA STRIKER	4.99
ULTIMATE FIGHTING CH.	14.99
VIRTUA TENNIS	14.99

XBOX

AGGRESSIVE INLINE	29.99
ALL STAR BASEBALL 2003	39.99
BMX XXX	29.99
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	29.99
DEAD OR ALIVE 3	29.99
HUNTER THE RECKONING	29.99
JET SET RADIO FUTURE	29.99
PROJECT GOTHAM RACING	29.99
MECH ASSAULT	39.99
RAYMAN 3	39.99

PLAYSTATION 1

CASTLEVANIA CHRONICLES	14.99
MORTAL KOMBAT TRILOGY	14.99
RAYMAN 2	19.99
SPIDERMAN	14.99
STAR TREK INVASION	14.99
TONY HAWK 2	14.99
WORLD SCARIEST POLICE	14.99
WORMS WORLDPARTY	14.99
WU-TANG	14.99
X-MEN MUT. ACADEMY 2	14.99

GAMEBOY ADVANCE

AGGRESSIVE INLINE	19.99
BREATH OF FIRE	29.99
DAVIS CUP + LINK CABLE	19.99
EARTHWORM JIM 2	19.99
F-ZERO	14.99
FINAL FIGHT ONE	19.99
GUILTY GEAR X	29.99
MEGAMAN BATTLE NET.	19.99
PAC-MAN COLLECTION	19.99
SUPER BUST A MOVE	19.99

NIEUW IN BREDA



GAMESTORE

Heb je vragen bel of mail ons dan: 076 - 5201070
info@c-square.nl
of kom gewoon een keer binnen lopen. En mocht je je oude games beu zijn, dan kun je ze bij ons inruilen.

Verkoop van:
- Sony Playstation
- Microsoft Xbox
- Nintendo Gamecube
- Game Boy Advance SP
- Sega Dreamcast
- Manga DVD
- Game-Magazines
- Game-Merchandise
- Neo Geo
- Import
- Retro Atari, Vectrex, NES, SNES, Sega Saturn, Sega Megadrive, enz.



PlayStation Nintendo SEGA



all logo's, characters & trademarks are the property of their respective owners

C-SQUARE GAMESTORE

van Coothplein 13 4811 NC Breda tel 076-5201070 info@c-square.nl

PC DISCOUNT

DE COMPUTER KOOPJES BEURS

10 - 16 UUR

Computer Koopjesbeurzen
Alles tegen de allerlaagste prijzen
Directe verkoop
Hard- en software
Videogames
Speciale aanbiedingen
Weggeefartikelen
Informatie en demonstratie

PRIJZEN FESTIVAL
win een PENTIUM PC

Gratis toegang voor kinderen tot 11 jaar (onder volwassen begeleiding)

Za	17	mei '03	Stadssporthal - Tilburg
Za	17	mei '03	Rijnstreekhal - Alphen a/d Rijn
Zo	18	mei '03	Groenoordhallen - Leiden
Zo	18	mei '03	Sporthal Sterrenburg - Dordrecht
Za	24	mei '03	Brabanthallen - Den Bosch
Za	24	mei '03	De Vlaanderenhal - Sas van Gent
Zo	25	mei '03	Pr. Bernhardhoeve - Zuidlaren
Zo	25	mei '03	De Uithof - Den Haag
Do	29	mei '03	Hanzehal - Zutphen
Do	29	mei '03	Dudok Arena - Hilversum
Za	31	mei '03	Jan Massinkhal - Nijmegen
Za	31	mei '03	Sporthal Haven - Almere
Zo	1	jun '03	MECC - Maastricht
Zo	1	jun '03	Sporthal Kalverdijkje - Leeuwarden
Za	7	jun '03	Sporthal Lindonk - Zevenbergen
Za	7	jun '03	Houtkamphal - Doetinchem
Ma	9	jun '03	Sporthal de Meent - Alkmaar
Ma	9	jun '03	Houtkamphal - Doetinchem
Za	14	jun '03	Sporthal Boshoven - Weert
Za+Zo	14+15	jun '03	Ahoy - Rotterdam

2 EURO VOORDEEL

tegen inlevering van deze uitgeknipte advertentie of print de bon uit op www.pcdiscount.nl

STELLING VAN DE MAANDA

Wat maakt een game volwassen? Bloed en sex? En bestaan volwassen games eigenlijk wel?

MICHELLE: De hoeveelheid bloed of de mate van geweld hebben naar mijn mening niks met leeftijd te maken, het zijn toch maar pixels...
ELDIABLO: De term kiddie zoals hij veel gebruikt wordt, neem ik niet serieus want bloed, ingewanden, ledematen of niet; zowel een persoon van 40 als een kleuter van 6 kan in principe het spel spelen.
DUMMY: Zijn jullie op de redactie door Ed met jullie leeftijd gepest?
JOHN64: Gamen is net zo kiddy en doelloos als voetballen.
PS2MANIAK: Ik vind dat geen enkel spel volwassen is of kiddie. Het gaat niet om het uiterlijk van een spel, maar om de gameplay.
FIFAN: Kom op... Wat is dit voor een stelling. Niemand ziet een game als "volwassen". Heb jij ooit dit meegemaakt: "Welke game koop jij, denk je?" "Geen idee, maar hij moet wel volwassen zijn."
PSYTHROAT: Ik geloof niet dat de programmeur denkt of hij een game volwassen maakt of niet, hij maakt een game waarvan hij denkt dat het aanslaat onder de mensen, of het nou kindjes of tieners zijn.
HANSBRAVO: Een volwassen game zal in de toekomst de PAINStation zijn. Waarbij je de pijn zult voelen en echte verwondingen op zult kunnen lopen. Maar weet niet of je dood moet kunnen gaan??!!
MEGABYTE: Een game is pas volwassen als ie leuk om te spelen is, maar moeilijk om uit te spelen. En dus kiddy als ie doodsimpel en veel te kort is. Niet als het spel vrolijke kleurtjes bevat.
RPGAMER: Het onderscheid tussen kiddy en volwassen zit 'm gewoon in de moeilijkheidsgraad van een spel. Ik kan 't me niet voorstellen dat een kind van 5 of 6, dat amper kan lezen of schrijven, een ingewikkelde game zoals Splinter Cell gaat spelen.
UNBEATABLEM: Spellen zijn volwassen als kinderen die zich volwassen vinden spellen spelen die volwassenen volwassen vinden omdat zij de kinderen ook volwassen vinden en... ehhh... laat maar zitten
DKONG: Als de betekenis van volwassen niet met geweld/bloed etc. te maken heeft, dan zullen de games nooit volwassen worden.
JURJEN: Mensen stoppen niet met spelen omdat ze oud worden, mensen worden oud omdat ze stoppen met spelen, of heb ik dat al eens eerder gezegd?

DE TERUGKEER VAN THE FORCE?

Spannende avonturen beleven in het Star Wars Universum... van ons hoefde het allemaal niet meer zo nodig. The Force had door de recente overdosis aan weinig inspirerende Star Wars-games aardig wat van zijn glans verloren. Bounty Hunter hier, Clone Wars daar, Jedi Knight II ernaast, middelmatigheid alom. En had Factor 5 met het indrukwekkende Roque Squadron II al niet de ultieme Star Wars-actiegame gemaakt?
Ja en nee, want in deze game kon je weliswaar op overtuigende wijze meevechten in de meest geliefde veldslagen uit de reeks, je was daarbij wel gebonden aan je ruimteschip. Het inmiddels door Factor 5 aangekondigde Rogue Squadron III: Rebel Strike laat je uitstappen en belooft qua visueel realisme de ultieme Star Wars-game van deze generatie te worden.
De game zal net als het vorige deel plaatsvinden in de periode van Episode 4, 5 en 6 en laat je een rol spelen in alle legendarische actiescènes waar geen plaats voor was in Rogue Squadron II.
Rogue Squadron II nog nooit gespeeld? Geen probleem, want alle levels (zelfs de bonuslevels) uit deze voorloper zijn meeverpakt met opgepoetste graphics in een uitvoering voor twee spelers, waarin het op een gesplitst scherm de bedoeling is om samen de keizerlijke troepen onder vuur te nemen. Naast deze coöperatieve gameplay zal het ook mogelijk zijn om met twee tot vier vrienden je eigen sterrenoorlog te beginnen, waarvoor alle voertuigen uit Rogue Squadron II kunnen worden ontgrendeld, van Millenium Falcon tot AT-ST Walkers.
De vorige Rogue Squadron behoorde tot de eerste generatie software voor de Cube en maakte indruk met rijk gedetailleerde beelden die goed lieten zien waar de GameCube toe in staat was. Tenminste dat dachten we toen, want volgens Factor 5 zal deeltje drie pas echt putten uit The Force van de Cube, en de eerste beelden zijn inderdaad zeer indrukwekkend.
Misschien had je het tussen de regels door al een beetje begrepen, maar we zijn inderdaad weer eens enthousiast over een Star Wars-actiegame, tegen onze eigen verwachtingen in.





'OUD' NIEUWS

- Het gaat niet echt lekker met Capcom. De developer heeft maar liefst achttien titels gecancelled, waarvan tien GBA spellen. Boosdoeners zijn ondermeer Devil May Cry 2 en Resident Evil Zero.
- En toch gewoon met deel 3 uit de duivelse serie beginnen. Laten we hopen dat ze leren van hun fouten.
- Er zal een kleine lichting knalgroene Xboxen op de markt komen. Je kunt natuurlijk ook voor € 3,99 een spuitbuis kopen.
- Cell shaded racer Auto Modellista zal mogelijk ook op de Xbox en NGC uitkomen.
- Veel speculatie over een nieuwe Splinter Cell. Jongens, er komt een nieuwe Splinter Cell, dat meldde Ubi ons al een half jaar geleden. Men is ook allang bezig. Mogelijke titel Shadow Strike.
- Verder komt er ook een tweede deel van Ghost Recon.
- De GBA krijgt een vervolg op Mortal Kombat Deadly Alliance. Het spel heet MK: Deadly Revenge.
- EA komt met een nieuwe expansie voor Medal of Honor: Allied Assault, genaamd Breakthrough. Release: eind 2003.
- Sony komt met de allereerste dog sim, genaamd Dog's Life. Kun je een hondje genaamd Jake commanderen.
- Ja, er komt weer een leuke expansie voor Rollercoaster Tycoon. Zal wel iets met achtbanen te maken hebben.
- Ook Impossible Creatures en Dragon Ball Z hebben last van het expansie-virus.
- Age of Mythologie krijgt een expansiesetje, genaamd The Titans, waarin ondermeer een nieuw ras verwerkt zit, de bewoners van Atlantis.
- Sony gaat een The Getaway film maken. Was de game al niet een film dan?
- De Franse developer Gaming Side komt met Hill Project waarin je van de maan naar de aarde reist en onderweg allerhande drones, meteorieten en eindbazen moet zien te ontwijken.
- Japan krijgt een 'nieuwe' PS2. Nieuw is dat er meer met de DVD-speler kan worden gedaan. Wees dus niet bang, de Japanners kunnen niet ineens betere en mooiere games spelen.
- In ontwikkeling gegaan is Mr. Moskeeto 2 voor de PS2. Zal niet iedereen wakker van liggen, maar toch.
- De Franse overheid gaat Franse developers helpen met subsidies. Zal tijd worden, wie weet komt er dan eens een keer iets 'tres bon' uit dat land.
- Infogrames zal Gothic II van JoWood gaan uitbrengen (zie screen).



POWERSPY

■ Een Amerikaans blad beschreef **games-journalisten** alsvolgt: *"Game publications still mostly employ low-paid hobbyists who are easy targets of lavish marketing events that encourage inappropriate ties between game makers and game critics."* Wij kunnen ons alleen vinden in het 'low-paid' gedeelte. En sex met developers hebben we ook niet gehad. Moeten het eerst vrouwen worden.

■ We mogen de GBA SP een **'schaamteloos commercieel ding'** noemen, het nieuwe hebbedingetje van Nintendo verkoopt wel als een trein in de Benelux. Inmiddels heeft Microsoft als gebeld of we in de komende Judge Ed hun Xbox ook een 'schaamteloos commercieel ding' willen noemen.

■ Sean Combs, alias **P Diddy**, wil een game maken waarin je net zo cool en rijk als hij kunt worden. Wij spelen nog liever alle Army Men's achterstevoren dan dit. Of moeten we nu oppassen als we straks in de straten van LA lopen.

■ Nintendo pompt 5 miljoen euro in de promotie van **Zelda: The Wind Waker**. En nee, Jurjen heeft hier niets van gehad.

■ Sony betreurt het dat het enkele dagen na het begin van de oorlog de naam **'Shock and Awe'** heeft laten registreren. En wij maar denken dat die term ontstond toen journalisten de eerste beelden zagen van de gekartelde PS2-games.

■ Overigens wil SCi de sequel van Conflict Desert Storm straks **Route to Bagdad** gaan noemen. Laten we hopen dat ze de A.I. van Iraakse soldaten wel wat beter maken, want we hebben geen zin om een spel te spelen waar driekwart van het leger na één bom spoorloos verdwijnt.

■ **Met elf man** (inclusief Rogier, Dre en Ruben voor Gamekings) reist de PU af naar de E3 in LA. Alleen Ed blijft op de redactie (er moet toch iemand de plantjes water geven?). Daarmee is de PU naar alle waarschijnlijkheid van alle gamesbladen ter wereld het best vertegenwoordigd.

■ Hilarisch is elk jaar weer het **online inschrijven voor de beurs**. In een van de vakjes moet je het land van herkomst aangeven door net zo lang te door een lijst met landen te scrollen tot je op Netherlands uitkomt. Wij vragen ons iedere keer weer af hoeveel gamesjourno's er uit Kirchizië, de Salomon Eilanden en Botswana komen.

■ Tijdens een persbijeenkomst van Acclaim in Cheltenham mochten journalisten meedoen aan een potje strandvolleyball in het PS2-spel Summer Heat. Jurjen won, daarmee een heuse **GBA SP in de wacht slepend**. Toen ie tegen zijn fanatieke tegenspelers bekende dat dit inmiddels zijn derde was, leverde dit hem enkele vernietigende blikken op.



INSIDER

Ruim 10 jaar geleden vroeg een Nederlandse journalist aan Bill Gates wat hij van de Philips CD-i speler vond en hoe hij over de toekomst van de CD-i dacht. Na wat aardige en beleefde opmerkingen over het apparaat zelf was het antwoord op de vraag hoe lang Philips' interactieve CD speler nog mee zou gaan, veelzeggend: "As long as Philips wants", oftewel dat bepaalt Philips helemaal zelf.
Typisch Bill Gates. Typisch Microsoft. Waar elk weldenkend mens zou verwachten dat het succes van een product grotendeels afhangt van de consument (de vraag) en de concurrentie (een belangrijk deel van het aanbod), komt Mr. Microsoft even aanzetten met de filosofie dat een bedrijf zelf wel even bepaalt of hun product succesvol is.
En geef hem eens ongelijk, want hoe heette die machine ook alweer die volgens velen te duur, te lelijk, te lomp, te groot, en te veel PC was en is en te veel bagger software had en nog steeds heeft? Juist ja, de Xbox. Diezelfde machine die nu ongeveer net zo veel verkoopt als de Gamecube en het dus zo slecht nog niet doet.

MACHT & MARKETING

En zo gaat het ongeveer met alles waar Microsoft z'n zinnen op heeft gezet. Simpelweg omdat Microsoft sterker is dan veel van de bedrijven met wie ze concurreert, inclusief Sony. Veel geld, veel macht en veel brainwash marketing doen blijkbaar wonderen en niemand moet dan ook gek opkijken als over tien jaar Microsoft de gameswereld domineert.
Verschillende platformen bestaan dan niet meer, iedereen heeft thuis alleen nog maar een joypad (van Microsoft), muis (van Microsoft), keyboard (van Microsoft), beeldscherm (van Philips, Sony of JVC) en een aansluiting op het Microsoft Games Network en kiest de game die hij die dag wil spelen uit een online catalogus waar alle publishers wereldwijd dagelijks hun nieuwste releases aan toevoegen.

ENG?

Dat klinkt eng (als je erin gelooft) of onwaarschijnlijk (als je er niet in gelooft), maar het enge is dat het helemaal niet onwaarschijnlijk is en waarschijnlijk ook weer niet zo heel eng is.
Voor gamers heeft zo'n situatie veel voordelen. Gamers betalen immers waarschijnlijk per minuut gameplay (handig als het spel niet leuk is) en kunnen kiezen uit een geweldig groot aanbod van games, zonder gezeur over Splinter Cell 6 exclusief op Xbox3, GTA



NIET MEER AAN TE ONTKOMEN!

VANAF MAANDAG 2 JUNI ELKE DAG OP DE BUIS

Gamekings is weer terug op de buis. Wederom op The Box, de coolste zender van Nederland. De afgelopen maanden hebben we gebruikt om de formule van vorig seizoen aan te scherpen. Wat gaat er veranderen?

Meer reportages uit het buitenland
Elke week de nieuwste beelden van games waaraan nu nog gewerkt wordt
We zijn nog actueler
Nu ook aandacht voor de GBA
Meer info dan ooit
Elke dag uitzending
En last but not least, twee GEHELE uitzendingen over de E3. Ja, je leest het goed, Gamekings reist af naar LA om verslag te doen van de E3.
Voor het eerst zal de vibe van de grootste gamesbeurs ter wereld op de Nederlandse buis echt voelbaar zijn. Een uur lang de nieuwste games, interviews met de beste developers, de meest fraaie stands, de babes, de party's, de vele weirdo's die in deze biz rondlopen, enz. Alleen bij Gamekings! Jeweettoch!

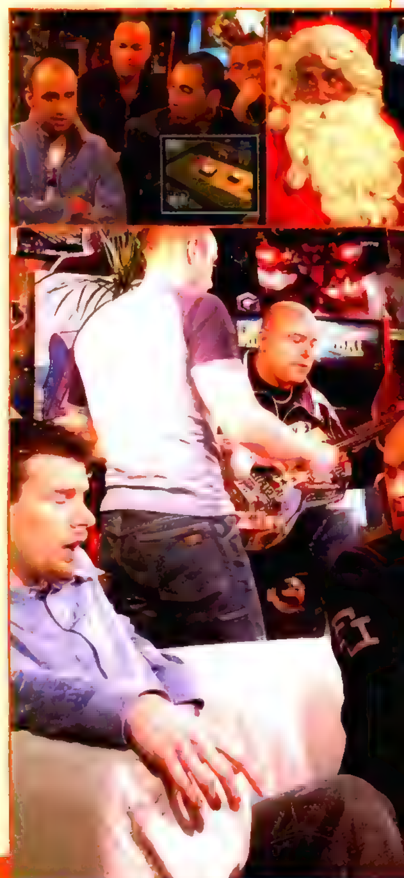
De twee speciale E3 uitzendingen zijn te zien op:
'E3 part 1' Maandag 9 juni (+ herhalingen)
'E3 part 2' Maandag 16 juni (+ herhalingen)

UITZENDSCHEMA

Gamekings begint maandag 2 juni aanstaande. Maar verder is het uitzendschema een stuk simpeler, we zijn er namelijk elke dag!
De tijdstippen van uitzending zijn:
Maandagavond t/m vrijdag
van 19.00 tot 19.30
Zaterdag en Zondagmiddag
van 15.00 tot 15.30 uur
Even voor de duidelijkheid, elke maandag kun je een nieuwe aflevering zien, de overige uitzendingen zijn herhalingen.

WEBSITE

Gamekings krijgt ook een nieuwe, betere website. Mocht je de The Box niet kunnen ontvangen, dan kun je daar naar alle waarschijnlijkheid de uitzendingen online bekijken. Zoals altijd zijn we te vinden op www.gamekings.tv Houd die site in de gaten voor het laatste Gamekings nieuws!!!



Sponsored by Power Unlimited, Free Record Shop, Sony PlayStation, Nintendo en Xbox



VII: Amsterdam exclusief op PS4 en Metroid Supreme exclusief op NGC3.
En er zijn ook geen zielige ingezonden brieven meer in de PU over welke console de beste is. Het enige waar we ons nog aan hoeven te ergeren is dat al die games waarschijnlijk niet veel origineler zijn dan wat we nu spelen (maar dat kun je Microsoft niet kwalijk nemen) en natuurlijk dat ene kleine zinnetje dat vlak voordat elke game wordt opgestart even in beeld verschijnt: Powered by Microsoft… of Windows, of Xbox, of whatever naam ze tegen die tijd weer verzonnen hebben. Als het maar draait op software van Microsoft en als Microsoft de regels maar kan bepalen. Want daar gaat het MS uiteindelijk om.
En Sony en Nintendo? Die leveren games voor dit platform, net zoals Sega nu al doet voor allerlei platformen. Of ze het nou leuk vinden of niet. Hadden ze maar meer geld moeten hebben toen de 'oorlog' begon. Kwestie van jammer maar helaas.

OUDE GAMEKINGS-AFLEVERINGEN BEKIJKEN? CHECK DE DOPE SITE VAN NmG: WWW.NMG.NL

KAARTVERKOOP POWER UNLIMITED GAME AWARDS BEGONNEN!!!

WAAR? Alle filialen van Free Record Shop.

WAT? De Power Unlimited Game Awards zijn op vrijdag 4 juni, in de Jaarbeurshallen Utrecht, hal 11. Aanvang 16.00 uur, game over 22.00 uur.

HOEVEEL? Tien euro. En in tegenstelling tot vorig jaar heb je meteen je toegangskaart in handen. Je mag er ook zoveel kopen als je wilt. Dus als je maten geen Free Record Shop in hun dorp hebben, kun jij de kaartjes voor hen kopen.

HOE? Gewoon bij de kassa van de Free Record Shop zeggen dat je kaartjes voor PU Game Awards wilt hebben. De voorverkoop verloopt via de computer van Ticketbox, dus elk Free Record Shop-filiaal heeft kaartjes.

WAT KRIJG JE VOOR DIE TIEN EURO?
8000 vierkante meter games met 300 à 400 consoles en PC's.
Deelnemers: Sony, Nintendo, Microsoft, EA, Codemasters, Ubi Soft, Infogrames (plus Sega), CD Contact Data (o.a. Activision en Sci), Atoll Soft (o.a. Eidos en Sierra), Take 2 (o.a. Rockstar), Mindscape, Konami, Lost Boys, Playlogic, Guillemot, Trust, Saitek.
Elke publisher heeft een eigen stand met speelbaar materiaal. We gaan nog niet verklappen wat er precies allemaal te doen is en welke games je kunt zien, er zal in ieder geval veel nieuws tussen zitten.
Ook kunnen we je verzekeren dat er plenty babes rondlopen en dat elke stand vol zit met demopods, big screens met trailers erop en er zelfs raceauto's staan waarin je kunt gamen. Wat dat betreft lijkt het aardig op de E3.

VERDER
Ducyco houdt zeer waarschijnlijk de finales NK gaming op de Awards en de Megafestatie. In een gigantische arena nemen de beste spelers van Nederland het tegen elkaar op met als inzet een plek in het team dat naar de WK Cybergames in Zuid Korea gaat.
Op een gigantische podium met enorm scherm worden de hele avond presentaties van nieuwe games gehouden in de vorm van trailers en demo's. De footage komt straight van de E3.
De Award ceremonie gepresenteerd door Skate en de voltallige Gameking crew.
Grote LAN (en je hoeft nu eens niet je eigen PC mee te nemen).
Grote Power Unlimited stand waar je kunt gamen, chillen en je maten van het Powerweb ontmoeten.
In samenwerking met Ducyco en The Game Syndicate staan de beste gamers van Nederland klaar om je ass the whoopen. Dus als je denkt dat je goed bent, test hier je skillz.
Demonstraties van skaters, BMX'ers en wrestlers.
Zes gamewebsites presenteren zich aan het gamerspubliek.
Enkele verrassingen.
De Power Unlimited Game Awards worden met andere woorden het grootste gamesevent ooit gehouden in Nederland. Daar moet je bij zijn als gamer!

OP IS OP, DUS WEES ER SNEL BIJ!

POWERSPY

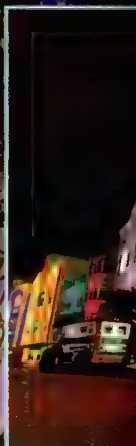
■ Michael Damiani heeft Zelda: A Link to the Past uitgespeeld in **1 uur, 57 minuten en 15 seconden**. Dat is een wereldrecord. Als ie ook nog snel kan schrijven, wil Ed graag zijn adres hebben.
■ Opvallend hoeveel journalisten in het vliegtuig naar de Activision trip in LA **comfortabel met de SP** zaten te spelen. Terwijl eigenwijze J.J. met zijn armen in de lucht probeerde toch nog wat licht van het lampje op zijn GBA'tje te laten schijnen.
■ **Jurjen goes back to school!** Vanaf oktober begint hij aan een vijf jaar durende deeltijdstudie aan het Jungiaans Opleidingsinstituut (what the f*ck is that) in Nijmegen. Hij zegt met deze studie uiteindelijk therapeut te willen worden, maar wij weten wel beter: hij zoekt naar methoden om argeloze burgers onbewust aan te zetten tot het spelen van sprankelende sprookjesspellen! Overigens blijft Jurjen gewoon voor PU schrijven, dus we zijn vooralsnog nog niet van zijn wazige uitweidingen verlost.
■ Niels 't Hooft is de ex-hoofdredacteur van het gesneuvelde **Nintendoblad N3**, en werkt inmiddels als freelancer onder andere voor, alweer, een nieuw Nintendoblad: N Gamer. Soort zoekt soort: tijdens de E3 deelt Niels een kamer met onze eigen N-expert Jurjen! Als ze hun Mario-onderbroekjes maar niet door elkaar hebben gehaald!
■ Developers gaan steeds meer op elkaar lijken. Als een game goed verkoopt, zeggen ze dat ze een enorm creatief team vormen. Gaat de game de bietenbrug op dan ligt het steevast aan de publisher die een slechte pr campagne heeft gevoerd en hen dwong te snel de game te releasen. Tuurlijk, **als de PU kut is, ligt dat altijd aan Ed**.
■ Op sommige perstrips krijg je zo weinig te zien en kun je alleen het positieve geblaat van developers overpennen, dat je jezelf bijna een **'embedded journalist'** voelt.
■ Rusland heeft eindelijk actie ondernomen tegen de immense piraten-industrie in dat land. Tot voor kort was het in Moskou nog makkelijker een illegale game te kopen dan een fles wodka. Als je momenteel om **'Piratskii copias'** van X-box of PS2 games vraagt, krijg je standaard 'Nyet nyet nye zdes' te horen. Of het te maken heeft met de geheime agenten die Sony heeft ingeschakeld aldaar (écht waar), weten we niet.



CHECK DE CD-ROM

GTA:

POWER UNLIMITED GOLD



VICE CITY

Even bizar als briljant



■ *Van GTA Vice City op de PS2 gingen vele miljoenen exemplaren over de toonbank. Rockstar brengt die game nu naar PC en zal ongetwijfeld opnieuw de top van alle verkooplijsten bereiken.*

Het is een warme namiddag. De zon staat nog hoog en sexy dames op rollerskates vormen een aantrekkelijk schouwspel op de boulevard. Hetgeen meteen weer verstoord wordt door een veel te dikke, op leeftijd zijnde vrouw die het nodig vond zichzelf in een te krappe bikini te hijsen. Vetkwab alarm, zullen we maar zeggen.
Ik loop een eindje langs het strand en zie hoog boven me een vliegtuig naar een ver oord vliegen. De streep rook lost langzaam op achter de staart van het stalen monster.
Ik sprint een stukje en loop daarbij per ongeluk tegen een patserig type in een roze blazer aan die probeert een drietal zongebruinde babes te imponeren. Hij scheldt me uit voor rotte vis, maar ik reageer niet. Mijn oog is namelijk gevallen op een mooie blauwe Jeep die relaxed voorbij snort. Hij stopt op de hoek en ik ren naar het portier van de bestuurder. Ik sleur de verbaasde man vanachter zijn stuur op straat, geef hem een trap in zijn kruis en scheur weg. Mensen schreeuwen, automobilisten toeteren. Het maakt me niet uit. Ik plankgas door de straten met aan de zijkant gebouwen en hotels in fraaie art deco stijl. Ik draai aan de radio want die vreselijke Spandeau Ballet muziek begint me de keel uit te hangen.
Dan zie ik een schans voor een muurtje en komt de stuntman in me naar boven. Ik geef extra gas en met een imposante sprong vlieg ik door de lucht. Mijn landing is wat minder majestueus. Ik land midden in een motorbende en plet daarbij de nodige lichamen. Het is een bloederige troep en een paar bikers trekken briesend hun guns.
Ik scheur weg maar mijn wagen rookt als een schoorsteen. Als ik te lang blijf doorrijden met deze tikkende tijdbom kon het wel eens snel afgelopen zijn.
Al rijdend jump ik uit de wagen die zich in een muur boort. Dit trekt uiteraard de aandacht van de politie die met loeiende sirenes achter me aan komt. Ik trek een pizzakoerier van zijn scooter en speer weg.
Via smalle steegjes ontkom ik. Ik hou me even gedeisd en doe net of ik een pizzakoerier ben. Ik breng een paar pizzaatjes rond en verdien een stapel dollars. Dat werd tijd want nu kan ik eindelijk een wapen kopen.
Een honkbalknuppel en een shotgun rijker, steel ik een geparkeerde auto. Ik rij langs de boulevard. Hé, is dat niet die patser die me eerder voor rotte vis uitmaakte? Een mooi moment om mijn shotgun te testen...

VRIJHEID

Het fragment hierboven is geen bizarre droom of een scène uit een film, maar een verslag van mijn eerste momenten in het jullie vast niet onbekende spelletje GTA: Vice City. Alleen deze keer betreft het de kakelverse PC-versie.
Ik ga jullie niet vervelen met het oplepelen van alle wapens die je kunt stelen en welke guns je allemaal krijgt. Dat zoek je zelf maar uit of je leest Boris z'n review van de PS2-versie er nog maar een keer op na (PU12 - 2002).
Wat ik jullie wél duidelijk wil maken, is waarom GTA: Vice City ook op de PC verplichte aanschaf is voor iedere gamer die zichzelf series neemt. Het in de eerste alinea geschetste is namelijk slechts het topje van de ijsberg van de gameplay die deze overweldigende game te bieden heeft.
Ik heb nog geen missie gespeeld, geen opdracht uitgevoerd... en het spel laat je gewoon je eigen ding doen, net waar je zin in hebt; een unicum in de game-industrie.



Is dat niet die ongelofelijk toffe motor uit Midnight Club die, als je 'm vrijspeelt, het spel ineens zo waanzinnig veel leuker maakt? Nee? Gelukkig!

RADIO GAGA

De radiozenders in GTA Vice City vormen ook nu weer een hilarische aankleding van de toch al perfecte gameplay. De game is volgestopt met de meest herkenbare, blikken, kitscherige, foute synthi-eighties pop die je maar kunt bedenken. Van Frankie Goes to Hollywood tot Van Halen, van Michael Jackson tot Judas Priest. Ook de talk radio's zijn weer van de partij en de gespreksonderwerpen zijn weer om te gillen.
Als bonus heeft de PC een extra radiostation. Dit is een mp3-gekoppeld station waar jezelf je eigen tracks en tunes naar kopieert. Heb je genoeg van de tachtiger jaren sounds en wil je naar hedendaagse muziek luisteren (of wat voor bands dan ook), dan kan dat dus gewoon.


Kijk die schaduwen van die palmbomen op dat shirt eens, daar kan Splinter Cell nog een puntje aan zuigen...


Tommy zit ook al te kijken of het een Turks vliegtuig is maar op deze hoogte kun je echt niet zien of er een imperiaal op zit.


Ik vind die Tommy echt zo'n lul-de-behanger die een blinde in elkaar slaat en dan roept 'die zag je niet aankomen hè?'

EEN GAME DIE SPEELT ALS EEN

MINIGAMES

Net als in GTA III kent ook GTA Vice City naast de missies en de doe-wat-je-wilt gameplay, tal van minigames.
Naast Vigilante (speel de cop) en het besturen van een ambulance, taxi en brandweerwagen, kun je onder andere pizzakoerier of golfcaddy spelen.
Een andere nieuwe en erg leuke minigame is racen in een Daytona-achtig toernooi. In een grote overdekte arena kun je wanneer je maar wilt meedoen en verschillende soorten races afwerken. Tijdens dit rondjes racen kun je bovendien gewoon je guns leegschieten zodat de competitie van medecoureurs ineens een stuk minder heftig wordt.
Het spel heeft zoveel games in zich verscholen, het zou eigenlijk verboden moeten worden! Oh nee, dat is autodrop.

Steeds als ik een spel voor de eerste keer speel, is het eerste wat ik doe alles uitproberen. Kijken hoe alles werkt, de controls checken, op knopjes drukken, in een afgrond springen, in het wilde weg knallen... kortom de feel van de game onder de knie krijgen en de grenzen van het geboden universum opzoeken. Maar helaas word je negen van de tien keer bij een game direct gedirigeerd wat te doen.
Niets van dit alles in GTA: Vice City. Je doet wat je wilt, wanneer je wilt. Naast de missies - die je netjes op rij kunt uitvoeren - heb je de luxe om je eigen weg te gaan.
Deze tweeledige structuur is misschien wel de sterkste pijler van GTA: Vice City.
Als je wilt, kun je de hele game alleen maar stunts uitvoeren. Of je speelt in een keer alle missies achter elkaar en je laat het taxietje rijden of politietje spelen links liggen. Het kan allemaal...

GEWELD(DAD)IG

"GTA Vice City is gewelddadig en daarom is het zo populair!", zegt de moraalridder. Postal 2 is ook gewelddadig en de laatste Carmageddon game ook, zeg ik. En daar gingen er echt geen miljoenen van over de toonbank.
Het universum waarin je in de huid kruipt van Tommy Vercetti, die zich langzaam opwerkt in de drugsscene van Vice City en steeds meer controle over de stad krijgt, klopt van a tot z. Over alles is nagedacht en zelfs het meest gewelddadige wapen heeft een specifieke functie.
De sluipschutter gun is natuurlijk suprfun. Beklim een verhoging en schiet mensen van grote afstand hun kop van de romp. Maar met de snipergun kun je meer, bijvoorbeeld banden van auto's lek knallen waardoor rivaliserende criminelen niet kunnen ontsnappen. Daarnaast zijn er meerdere missies die je specifiek laten snipen... en dat zijn zonder meer de leukste die je tegenkomt.
Zo is het ook met de voertuigen. Dat je in speedboten kunt racen, op motors mag stunten en in een helikopter de immense stad vanuit de lucht beziet, is natuurlijk fantastisch, maar het is er niet zo maar in gestopt. Deze voertuigen zijn slim ingebed in de missies die samen een filmische verhaallijn vertellen. Een verhaal dat zich ontvouwt als een waanzinnige misdaadfilm.

ONDERNEMER

Vice City kent zogezegd vele soorten gameplay. De vrije run, race, rag en ravage kant, de missies die je uitvoert voor je bazen, de minigames en dan zijn er ook nog de Property missies.
Als je genoeg geld bij elkaar hebt, kun je een zaak kopen, bijvoorbeeld een taxicentrale.
Eenmaal in het bezit van zo'n tent, openen zich automatisch een aantal taxi-missies die afwijken van de minigame taxi-missies die je doet als je een taxi hebt gejat.
Als je alle specifieke missies hebt gedaan, gaat deze tent geld voor je verdienen. Af en toe langsrijden en je geld ophalen is dan alles wat je hoeft te doen.
Je moet je eigendommen overigens wel beschermen want er zijn altijd


Dat ie iedereen overhoop schiet, is tot daar aan toe. Maar motorrijden met het bovenste knoopje van je blouse open is not-done.


Zo'n chagrijnig, irritant mannetje die in bed zelfs z'n opblaaspop spontaan hoofdpijn bezorgt.

ROCKSTAR • TAKE 2 • TEL: 020-6551173 • WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY/PC

GRAPHICS 9 REPLAY 9 GAMEPLAY 9 — SCORE 95

types die een graantje willen meepikken of amok komen maken. Je kunt diverse zaken kopen zoals bijvoorbeeld een autodealer, een filmstudio of de Malibu Club.

SCARFACE & CO

Dat voor GTA Vice City Scarface en Miami Vice model hebben gestaan, ziet zelfs mijn blinde overbuurman nog, maar ook subtiele hints naar andere films zijn volop aanwezig. Je dubieuze advocaat bijvoorbeeld, lijkt niet geheel toevallig op Sean Penn uit Carlito's Way.
Hiermee is een van de grootste klachten van GTA III aangepakt. Sommige spelers misten daar een

WAANZINNIGE MISDAADFILM

doel en je karakter was een sprakeloze antiheld die vrij autonoom door de stad heen chaos veroorzaakte. Door de sterke verhaallijn, de inbreng van een trits acteurs voor de voiceacting en de nadrukkelijker op de voorgrond tredende Tommy Vercetti, gaat jouw karakter veel meer leven.

> "GROOTSTE MINPUNT IS NATUURLIJK HET ONTBREKEN VAN MULTIPLAYER."

Ook running gags en de voortdurend vloekende en voorwerpen kapot schietende drugsbaas Ricardo Diaz kenmerken de humor en de attitude van dit spel.

VICE CITY PLUS

Maar hoe zit het nu met deze versie? Kan de game die al zo goed was, nog beter worden?


Hé chagrijn, ik weet nog een mop. Het is harig, begint met een K en eindigt op een T... Een kokosnoot! Hahahahaha.

Yep, de PC is een krachtiger stuk hardware en daar heeft Rockstar van geprofiteerd. De mannen hebben hun roots niet voor niets bij de PC games liggen (GTA en GTA II) en daarom speelt Vice City ook onder Windows heerlijk.
Je kunt nog steeds racen met een gamepad, maar te voet en al schietend is de muis-keyboard combinatie een verademing. Het richten gaat accuraat en vooral de snipermissies kun je met meer souplesse uitvoeren dan op de PS 2.
Natuurlijk zijn de zaken in de grafische afdeling behoorlijk opgeschroefd. Alle texturen zijn opnieuw gedaan, komen in 32 bit en het spel speelt in de hoogste resolutie (1600 x 1200? Geen probleem).
Ook de sound is beter. De audio is enhanced en ondersteunt EAX 3.0 voor fraaie soundeffects.
Geinig is de replay functie. Op ieder gewenst moment kun je de laatste dertig seconden van de game nog eens terugzien en eventueel mailen naar een van je maten om te showen wat voor bizarre actie je nu weer hebt uitgevoerd.
En als je een beetje technisch bent, kun je zelfs je eigen player-skins en kleding ontwerpen. Rockstar ondersteunt deze optie niet officieel, maar laat het wel toe.
Het belangrijkste is dat Vice City nergens als een PS2 poort aanvoelt. Rockstar heeft dan ook dik een half jaar gehad om de game over te zetten, als ze er al niet tijdens de ontwikkeling van de PS2 versie aan begonnen waren.

GEEN MULTIPLAYER

Grootste minpunt is natuurlijk het ontbreken van multiplayer. Deze game schreeuwt om multiplayer! Waarschijnlijk zal dit wel dichtgetimmerd zijn door Sony die ongetwijfeld de exclusieve feature wil bewaren voor GTA 4 of 5.


Iedereen is down met die 'Chicken Tonight' dans. Alleen chagrijnige Tommy denkt aan z'n vriendje Pino die geruimd moet worden en vindt 't maar belachelijk.


Miami, de stad die bij fijnproevers bekend staat om z'n witte salami worsten.


Gelukkig dat er water in die rivier zit, anders zou 't enorm stuiven als er een boot voorbij kwam.

Het doet niets af aan de enorme aantrekkingskracht van het spel dat zijn weg naar de PC gamers wel zal vinden, maar multiplayer had nog zoveel meer kunnen doen voor de nagenoeg onaantastbare status van de GTA-serie (en dan was het cijfer nóg hoger geweest).
Voor nu krijg je een briljante, waanzinnig leuke singleplayer experience met schier oneindige gameplay, en dat is ook heel wat waard... ◄

GENRE: ACTION-RACE-SHOOT GAME • SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



HAL

De feiten, de screens

We doen het niet vaak, twee pagina's inruimen voor een game die nog niet speelbaar is. Deze eer verdienen alleen de hele grote titels... Halo 2 zal pas op de E3 speelbaar zijn (hopen we) en tot die tijd zit het fort van Bungie potdicht. Geniet daarom lekker van het prachtige artwork, de schetsen en de ingame screenshots en de globale feiten die Bungie heeft bekend gemaakt. Op de E3 zal ik me dan in de stand van Bungie 'ellebogen' voor een eerste speelsessie, waarvan ik dan in de volgende PU verslag zal doen.

ZAKEN DIE WE GRAAG ANDERS ZIEN IN HALO 2

- De voertuigen moeten makkelijker bestuurbaar zijn. Sturen was een crime in het eerste deel. Iedereen die het laatste level heeft gespeeld, moet flink gevloekt hebben.
- Meer gevechten in grote open ruimten met verschillende vijanden. Halo bevatte een paar keer een open terrein waarin je echt goed moest bedenken hoe je de boel aanpakte. Dat smaakte naar meer.
- Teammembers moeten beter gestuurd kunnen worden. In Halo had je er geen controle over. Het zou nog meer strategie in de game stoppen.
- Iets meer diversiteit aan vijanden. Zeker in de laatste levels kwamen er nauwelijks nieuwe baddies bij. En hoe gaaf de Flood in het begin ook was, op een geven moment kende je het gevaar en wist je hoe je het moest uitschakelen.
- Iets minder grijze en grauwe levels.

DE VERHAALLIJN

In de teaser van Halo 2 zagen we dat de Master Chief (MC) uit een spaceship springt om op de aarde te landen. Waarom doet de man dat? Heel simpel, de Covenant heeft op de aarde na, alle menselijke koloniën vernietigd en onze planeet is nu aan de beurt. Met Cortana´s hulp moet de Master Chief de Covenant op aarde verslaan en vervolgens op haar thuisbasis vernietigen.





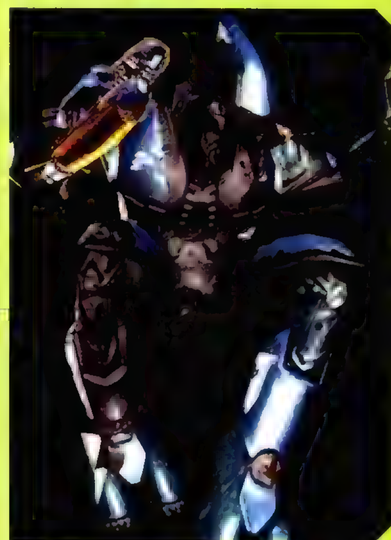
Deel 2 zal openbaren wat de precieze reden voor de Covenant is om de mensheid aan te vallen. Dit aspect laat goed zien dat Bungie met Halo niet zo maar een op zichzelf staande titel heeft gemaakt, maar vanaf het begin af aan werkte aan een epos dat meerdere delen moet gaan beslaan.

DE GRAPHICS

As we de eerste shots mogen geloven, gaat de nieuwe engine flink uithalen. Halo zag er al mooi uit maar Bungie belooft met name het leveldesign een flinke boost te geven. Iets wat ook wel mocht, want de eerste levels van Halo zagen er grijs uit. Het wordt nu allemaal wat levendiger, we zijn immers op de aarde. Daarnaast kunnen objecten nu ook naar z'n moer geschoten worden, en niet alleen voor de fun. Zo is het mogelijk (Splinter Cell dank je wel) lichten uit te schieten en gebruik te maken van de zelf gecreëerde duisternis.









DE VIJAND

In Halo 2 leer je dat de Covenant niet uit één buitenaards ras bestaat, de Elites, maar uit twee. Het nieuwe ras heet de Prophets en lijkt sterk op de Grunts. Ze zijn de religieuze en spirituele leiders van het Covenant leger. Als leider van die eenheden zijn ze erg gevaarlijk, alleen staan ze niet echt hun mannetje. Daarbovenop krijgen we nog een nieuw ras, waarvan we alleen weten dat het de naam The Brutes draagt. Deze fijne gasten hebben niets op met zowel de mensen als de Covenant.

.0 2







VOERTUIGEN

Bungie zegt het aantal voertuigen uit Halo ruim te verdubbelen. Nieuw zijn de Shadow, een wagen van de Covenant waar je met zijn vieren in kunt zitten en een kanon op het dak heeft. Dan is er nog een ATV, zeg maar een down getunede Warthog, zonder wapens, maar wel sneller dan enig ander voertuig. De Warthog komt nu in drie smaken: Jungle Hog met grote wielen, een machinegeweer en camouflage, Snow Hog met rupsbanden en een afgesloten cabine en Transporter Hog waarin zes Marines plaats kunnen nemen.

WAPENS

Een groot deel van de kracht van Halo lag hem in de tactiek die je moest gebruiken om gevechten te winnen. Niks snel het zwaarste wapen vinden en iedereen omver blazen. Soms werkte het pistool het best, of had je een combinatie van twee specifieke wapens nodig. Daarom kan Bungie niet zomaar een paar nieuwe guns in de strijd gooien. De gevechten moeten in balans blijven. Tot nu toe weten we alleen van het bestaan van twee nieuwe wapens; een combinatie tussen een assault wapen en een sniper rifle en een automatisch machinegeweer. Zoals je ziet weinig echt nieuws onder de zon, meer een uitwerking van bestaande wapens.





BATTLES

Het zal een stuk pittiger worden om de MC levend door de levels te krijgen. De A.I. is flink verbeterd en de vijand werkt beter samen. Voor het eerst (mogelijk in de gamesgeschiedenis) kunnen vijanden jouw locatie spotten, hun posities verlaten (ook stukken verderop in het level) en massaal gecoördineerd op je afstormen.
Om die ellende van zich af te houden, heeft de MC een aantal nieuwe moves. Zo kan hij om een hoek kijken (in die positie is schieten overigens onmogelijk). Daarnaast kun je door goed getimed op de knoppen te drukken, een aantal melee aanvallen tot een dodelijke combo aaneen rijgen.
Ook handig is dat de MC z'n wapen met een druk op de knop kan laten vallen en vervolgens gaat sprinten. Een absolute uitkomst, want ik vond de MC altijd wat aan de trage kant.



ONLINE

Misschien nog wel de beste vernieuwing is dat Halo 2 online gaat via Xbox Live. Bungie wil dat de speler vooral immense squad based battles aangaat. Daar zullen de maps dan ook op ingericht worden. Hoeveel spelers tegelijk een gevecht aan kunnen gaan, is niet bekend. Er komen geen bots; Microsoft wil je gewoon online hebben.



HIDDEN & DANG

Realistische WO-II shooter draait om teamplay

Hidden & Dangerous werd ondanks vele bugs zeer populair en geniet nog altijd veel bekendheid. Na het Italiaanse avontuur Mafia, keert de Tsjechische ontwikkelaar Illusion Softworks terug naar de franchise die het bedrijf op de kaart zette...

Hidden & Dangerous 2 (H&D 2) is alweer een slordige drie jaar in de maak maar aankomende herfst moet de squad-based WO II shooter dan eindelijk uitkomen.
Veel fans hadden de hoop inmiddels al opgegeven. Dit resulteerde in doemberichten op fora, het uit de lucht halen van fansites en stilte aan de kant van de uitgever. Ook de officiële website is sinds november vorig jaar niet geupdate.
De scepsis rond de levensvatbaarheid van de titel werd nog eens extra aangewakkerd door de presentatie van het spel, onlang in München door de makers zelf. Als kleine jongetjes wiens knikkers net door een rotjoch op het schoolplein waren afgepakt, zaten ze achter hun bureautje. Ze moesten nog net niet huilen. Onbegrijpelijk, want toen het spel eenmaal werd gepresenteerd werd het stil aan de kant van de pers.


"Al een week geen hond te zien hier; en laat ik nou net m'n GBA in de bunker thuis hebben laten liggen."

WEIDS

Stil, omdat datgene dat getoond werd zonder meer indrukwekkend te noemen was. Indrukwekkend is misschien wel de meeste gehanteerde dooddoener van elke nieuwe game to be die we langs zien komen, maar deze keer is het daadwerkelijk op zijn plaats.
Het eerste dat me opviel waren de gebieden waarin de tactische squad actie plaatsvindt. Loopt in de meeste singleplayer games de uit te voeren actie via behoorlijk nauwe paden (artificieel begrensd door het plaatsen van hoge, niet bereikbare bergketens, nauwe gangen of voornamelijk indoor locaties), H&D 2 is bijzonder weids. Zelfs in een van de berglevels in de Zwitserse alpen waren nog meerdere paden en routes mogelijk. En dat terwijl dit een van de "nauwste" levels was.
Het mooie is dat je voor iedere missie een aantal goals krijgt. Hoe je die vervolgens uitvoert is geheel aan jou. Je gaat altijd op pad met een mannetje of vier en hoe je je squad van A naar B en vervolgens van B


"Gefeliciteerd jongen, er is niemand die zulke bijzondere schaduwen kan maken als jij."


"Daar ging ie naartoe commandant; hij had een cowboyhoed op, een zweep in z'n hand en schoenmaat 40-45."

naar C laat gaan, is aan jou.
Dit werkt zeer verfrissend en tactisch, zeker omdat je met een druk op de spatiebalk kan wisselen tussen je manschappen. Zo laat je bijvoorbeeld twee manschappen door een riviertje sluipen terwijl jezelf juist om de rivierbedding heen stiefelt. De twee mannen in de rivier houden zich schuil achter een rots en beschieten een Duitse patrouille terwijl jij dezelfde patrouille vanachter op een granaat trakteert. Ook missies in basissen laten je de problemen op verschillende manieren oplossen.
Zo lijkt H&D 2 een combinatie te worden tussen de epiek van Medal Of Honor en de tactiek van Commandos.

> **"MUGGENZIFTERS, MIERENNEUKERS EN PIETJES PRECIES; DAT ZIJN DE MANNEN VAN ILLUSION SOFTWORKS."**

SAS SQUAD

Net als in het origineel stel je per missie een squad samen van Britse SAS soldaten. Deze voorzie je van wapens en andere goodies.
De verschillende teammaten, dertig in totaal, hebben diverse stats waarbij de een goed is in snipen, een tweede graag mijntjes legt en de derde stiller is dan de anderen.
Tijdens het uitvoeren van de missies vergaren je manschappen experience points. Het is dus min of meer de bedoeling dat ze wel de eindstreep halen. Worden een of meerdere buddies omgebracht, dan kun je in de missies daarop nieuwe soldaten kiezen maar dat voelt zeer onbevredigend. Zeker omdat je daarmee alle ervaringspunten te grabbel gooit.
Het teamplay element is dan ook een wezenlijk onderdeel van de gameplay. Lopen in bijvoorbeeld Spearhead of Delta Force: BHD de mannetjes in de weg én ben jij als speler degene die al het werk moet doen, in H&D 2 kun je je squad alle opdrachten geven terwijl jij achterover leunt en toekijkt.
De optie om op ieder moment de actie zelf over te nemen is subliem. Je mannetjes zijn bovendien tot velerlei bewegingen en houdingen in staat: ze hurken, sluipen, kruipen, tijgeren, liggen en rollen om, sprinten of wandelen op hun gemakje naar gelang jij dat wilt.

EVEN PAUZE

De gameplay van H&D 2 is zeer divers en de hoofddoelen van iedere missie (ruim twintig missies staan nu gepland verdeeld over Europa en Afrika) worden onderbroken door subopdrachten en tegengas van vijanden.

EROUS 2


Het is dat die moffen rokjes dragen anders zou je je zo vergissen.

Het uitschakelen van patrouillerende soldaten is slechts één onderdeel van het vrijmaken van de weg naar het hoofddoel. Leuk hierbij is dat je de gameplay in je eigen pace kunt spelen. Gangbaar is spelen in third person maar je kunt ook naar first person schakelen. Via een menu kun je verschillende opdrachten geven waarop je teammaten zelfstandig reageren.
Het spel is ook te pauzeren waarna je als een schaakmeester een reeks van opdrachten via waypoints uitzet. Dit oogde nog een beetje lastig maar lijkt overeenkomstig het uitzetten van verschillende opdrachten in sommige RTS games. Je kunt via deze mode al je manschappen diverse punten laten afwerken en ze naar meerdere plekken in het level dirigeren. Als je dan op 'go' klikt, bekijk je als een soort regisseur hoe de missie verloopt. Het verschil met een echte filmregisseur is natuurlijk dat jij als speler zelf altijd een van de manschappen bent, en dus middenin de actie zit. Als alles precies verloopt zoals je had gepland, is dat een heerlijk gevoel.
Hoe deze gameplay zich uiteindelijk in multiplayer staande zal houden is nog onduidelijk maar hopelijk weten we na de E3 meer.


"Ssssst, we lokken ze hierheen; jongens doe eens allemaal het geluid van een warme Schnitzel na."


Het grootste schepsel dat ooit op Aarde heeft rondgelopen was ruim 40 meter groot. Het moordlustigste ongeveer 1 meter 80.



REALISME TEN TOP

Muggenzifters, mierenneukers en pietjes precies; dat zijn de mannen van Illusion Softworks. Alles wat in het spel zit moet namelijk kloppen. Dat betreft de uniformen, het type laarzen dat de soldaten dragen, de wapens, de voertuigen en zelfs de missies zijn deels gebaseerd op acties die daadwerkelijk hebben plaatsgevonden.
De obsessie met WO II gaat ver bij de Tsjechen. Zo zijn de bijna honderd verschillende wapens die in het spel zitten allemaal nagemaakt van echte modellen, kennen ze de juiste munitie en schieten ze ook stuk voor anders.
De meeste wapens, voertuigen en aanverwante voorwerpen staan allemaal uitgebreid beschreven op de website van de game.



EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD

"Empires: Dawn of the Modern World kan niet vergeleken worden met enig andere historische RTS." Knap staaltje pr-praat. Of wij de hype maar even willen voortzetten...

Empire: Dawn of the Modern World (EDOTMW) is de nieuwe game van Rick Goodman, lead designer van Age of Empires en Empire Earth. Het is dan ook niet vreemd dat EDOTMW voortborduurt op deze twee spellen. Je leidt 1000 jaar lang je volk, je knokt, je handelt, je bouwt en je wint of verliest. Goodman beweert echter het genre een stap verder te gaan brengen. Aan de hand van drie aan ons getoonde levels, probeerden we uit te vinden of hij bluft of niet...

Persbericht: In EDOTMW speel je met rassen die beschikken over unieke units en vaardigheden.
Klopt. De drie volkeren de ik zag (Britten, Duitsers en Koreanen) zien er niet alleen totaal verschillend uit, ze beschikken ook over andere units en hebben eigen strategische voordelen.
Zo domineren de Engelsen in de lucht en hebben ze de beste artillerie. De Koreanen daarentegen bezitten eerder buskruit, kunnen sneller een leger op de been brengen en zijn mobieler.
De Duitsers beheersen weer de tactiek van de verrassingsaanval.
Kortom, geen volk speelt hetzelfde en dat zorgt voor veel strategische uitdagingen.


"Oké mannen, voorzichtig achteruitlopen en ik voorspel je dat die spoorzoekers helemaal gek worden."

Persbericht: EDOTMW is een tot in de details historisch verantwoorde RTS.
Goodman heeft inderdaad veel research gedaan en in totaal 1000 jaar, van de Renaissance tot en met WO II, historisch verantwoord in het spel verwerkt.
Het is bijvoorbeeld een feit dat de Koreanen ook in het echt als eerste over buskruit beschikten. Ook de andere volkeren beschikken niet over wapens die ze in het echt ook niet hadden.

Persbericht: EDOTMW wordt een RTS waarin units over meerdere mogelijkheden beschikken.
Geen speld tussen te krijgen. Als voorbeeld neem ik de zeppelin van de Duitsers. Die kun je gebruiken voor spioneren en leiden van artillerie, bombarderen, manschappen vervoeren... en zo zijn er nog tig units.

Persbericht: EDOTMW kent epische battles in prachtig 3D.
Nou, ik heb wel mooiere games in dit genre gezien. Oké, alles is 3D en je kunt inderdaad ver inzoomen, maar de achtergronden zijn aan de kale kant. Warrior Kings kwam wat dat betreft overtuigender over.
En episch... ik zie een unit of twintig in beeld, meer niet (al zal dit aantal volgens Goodman veel groter worden).
Voorlopig een beetje bluf dus.


Laten ze die buffel weer te vroeg ontploffen. Nou die Koreanen hebben het buskruit ook niet uitgevonden, zeg.

Al met al lijkt Goodman met EDOTMW vooral speltechnisch iets moois te gaan afleveren. Het spel is echter nog lang niet af en we konden er zelf ook niet mee spelen. De loftrompet kan dus nog even in de koffer blijven. Een bezoekje op de E3 kan Goodman echter wel van ons verwachten.


Zo, die mof hoeft in ieder geval nooit meer z'n oren uit te laten spuiten.

Q&A RICK GOODMAN

PU: Tot nu toe zijn er maar drie rassen bekend gemaakt, blijft het daar bij?
Goodman: Nee.
PU: Welke rassen komen er dan nog meer?
Goodman: Dat kan ik niet zeggen. We geven om de zoveel tijd een paar clou's of een nieuw ras weg. Kun je daar weer over schrijven.
PU: Wat flauw.
Goodman: Dat is jouw mening.
PU: Het spel lijkt diep te worden en dus alleen geschikt voor de geduldige RTS-fan...
Goodman: Niet waar. De gamer die micromanagement tot op de decimaal wil hebben, kan dat krijgen, maar ook de vechtersbaas komt aan zijn trekken. Zeven leden van het developmentteam richten zich speciaal op een mode waarin je geen minuut zonder wapengekletter zit.
PU: Waarom geen console-versie? Dat levert goed geld op.
Goodman: Omdat het (nog) niet mogelijk is.
PU: Beetje vaag. Geef eens een paar redenen.
Goodman: We werken met hot-keys, hoe moet je die toewijzen op een controller? Daarnaast kan de TV maar een beperkt aantal lijnen aan en dat zorgt ervoor dat kleine units vervagen. En dan heb je nog de savepunten. En...
PU: Rustig maar, we snappen 'm.



CHECK DE CD-ROM

XIII

Shooter met een heel eigen gezicht

XIII is een opvallende first-person shooter van Ubi Soft. Onder het tekenfilm uiterlijk gaat een harde game schuil vergezeld van een verhaallijn vol complottheorieën.

XIII is een volwassen comic-serie, getekend en geschreven door de Fransman Jean Van Hamme. Deze Fransoos is in Frankrijk en België zeer succesvol. Ook in Nederland liggen de zeer realistisch getekende XIII stripboeken in de meeste kiosken.

XIII draait, zowel in de comic-serie als in deze first-person shooter, om een man die zijn geheugen kwijt is. Hij/jij spoelt aan op een strand met geen enkele herinnering en slechts een sleutel van een bankkluis in New York op zak. Oh ja, en er prijkt een Romeinse nummer dertien op je lichaam. Hoe je aan deze mysterieuze tatoeage bent gekomen en wat het betekent, je hebt geen enkel idee.

Dit klinkt allemaal erg bekend voor wie de film The Bourne Identity heeft gezien (net uit op DVD), echter, de strip bestaat al veel langer. Ik denk eerder dat makers van de film met een schuin oog naar deze comic hebben gekeken, dan andersom.



"Neeee, ik kom net met die jas van de wasserette!"



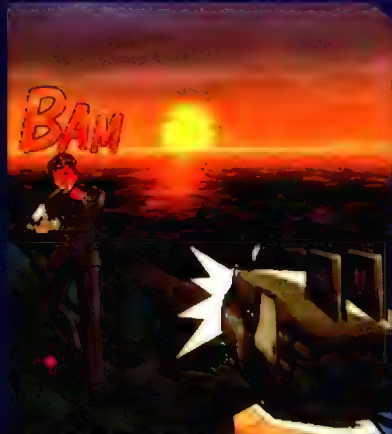
Hallo, niet deze PU vouwen hè. Dan gaan de plaatjes stuk.

KNALLEN

Aangezien je die kluissleutel op zak hebt, ga je natuurlijk naar de bank in New York waar die kluis moet staan. Maar voor dat je het weet, word je op de hielen gezeten door huurmoordenaars en heb je de FBI achter je aan. Als dan ook nog blijkt dat je gezocht wordt voor de moord op president Sheridan, besef je dat je diep in de shit zit.

Het is schieten of beschoten worden in XIII dat overigens ook de nodige stealth gameplay kent. Hierbij is het zaak om ongezien complexen binnen te dringen of basissen te infiltreren; er mogen dan geen alarmen afgaan.

Het merendeel van de gameplay bestaat echter uit knallen en vijanden uitschakelen. Dit kun je run & gun stijl doen, maar ook subtieler. Zo heb je diverse wapens ter beschikking zoals uzi's, een pistool, een shotgun, een sluipschuttergeweer,



Altijd een prachtig gezicht, zo'n moord bij zonsondergang.



BAOOMMM, da's nog eens andere koek dan BAM.

messen en een dikke bazooka. Ook andersoortige voorwerpen zijn als wapen te gebruiken. Zo kun je klapstoeltjes oppakken om baddies mee knock-out te slaan, gebroken glas gebruiken om in de rug van je vijanden te priemen en flessenhalzen doen het altijd goed als slaghout.

HEADSHOTS

Ubi Soft wil met XIII een brede groep gamers aanspreken en niet enkel de hardcore shooter community. Dat uit zich onder ander in auto-aim (is ook uit te schakelen), diverse moeilijkheidsgraden en hints die de speler op weg moeten helpen.
Anderzijds lijkt deze game juist wél erg hardcore want XIII is behoorlijk gewelddadig.
Zo kun je at random headshots uitvoeren die dan vertraagd in drie, achter elkaar geplakte stripverhaal blokjes in beeld komen.
Zo schoot ik met mijn kruisboog een pijl in een bewaker z'n neus. Vervolgens werd deze actie ingezoomd en in drie blokjes lekker uitgemeten, alvorens de guard op de grond in elkaar zakte. Dit is geen standaard filmpje, want schiet je de stakker bijvoorbeeld in zijn oog of in zijn voorhoofd dan krijg je drie net even andere blokjes in beeld. Dit geeft het spel een lekker bruut tintje.



Verrek, da's die gast van daarnet. Ik herken 'm aan z'n vieze jasje.

CELL SHADING IS HOT

De techniek van Cell Shading is allang geen rariteit meer. In de nieuwe Zelda is de Cell Shading techniek op meesterlijke wijze toegepast en ook The Hulk komt in een dergelijke aantrekkelijk jasje.
Cell Shading mag op sommige punten misschien onrealistisch ogen, tegelijkertijd stellen ze op andere punten makers juist wel weer in staat om meer te doen. Zie bijvoorbeeld het aantal gezichtsuitdrukkingen van Link.
Ook XIII heeft allerlei leuke uiterlijke extra's die juist door deze techniek tot stand konden komen.



Da's pech; wil je net iemand vakkundig neerschieten, krijg je een hoestbui van heb ik jou daar.

"UITERLIJK IS DEZE GAME ZEER BIJZONDER TE NOEMEN EN OOK MET DE STORYLINE LIJKT HET GOED TE ZITTEN."

FLASHBACKS

XIII leunt voor een groot deel op een spannende verhaallijn en als die net zo sterk is als die van de stripboeken (die ik allemaal heb verslonden), dan maak ik me daar weinig zorgen om.
Meerdere keren krijg je tijdens het spelen flashbacks in stijlvol zwart-wit. Op deze manier vallen de puzzelstukjes over je identiteit en de moordaanslag op de president langzaam in elkaar.
Het verhaal heeft overigens wel wat raakvlakken met de aanslag op President Kennedy, dus fans van complottheorieën zitten goed met XIII.
De comicstijl van XIII blijft gedurende het hele spel gehandhaafd. Zo zul je diverse, typische stripuitingen in beeld krijgen zoals 'KABOEM' of 'TWAT!' bij een explosie of een granaatinslag. Gesprekken tussen bewakers en vijanden kun je afluisteren en worden verbeeld met tekstballonentjes.
Dit alles geeft XIII een unieke touch.

UNREAL

Ondanks de eigen smoel van XIII, draait de game op de nieuwste Unreal technologie die Ubi Soft ook gebruikte voor Splinter Cell en Raven Shield. In niets lijken de graphics op die games maar toch zijn de details rijk.
Zo maakt het spel gebruik van realtime lichteffecten, zijn de wapens die je in je knuisten hebt 3D modellen (en geen quasi 3D voorwerpen) en ogen ook andere effecten zoals rook en vuur zeer mooi. Het kleurpalet is wel wat eenzijdiger dan bijvoorbeeld het paars-roze-oranje-gele Unreal 2 universum maar dat mag de pret niet drukken.
Uiterlijk is deze game zeer bijzonder te noemen en ook met de storyline lijkt het goed te zitten. Nu maar hopen dat onder deze unieke verpakking ook inhoudelijk innovatie schuilt...


Deze schutter heeft 't ook al te pakken; zou er SARS heersen in dit spel?



Wordt vervolgd...

XIII GOES WILD WEST?

XIII kent naast de singleplayer ook multiplayer waarin we kunnen rekenen op de bekende CTF, DM en TDM varianten. Daarnaast wil Ubi Soft ook een aantal unieke multiplayer modes brengen. Zo spreekt men nu al over een vechtscène waarin je met een stuk of veertien ingelogde spelers in een saloon elkaar met flessen en stoelen te lijf kunt gaan. Ik zie het al helemaal voor me en hoop dat ze dit sprankelende idee ook daadwerkelijk ten uitvoer brengen.

NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP

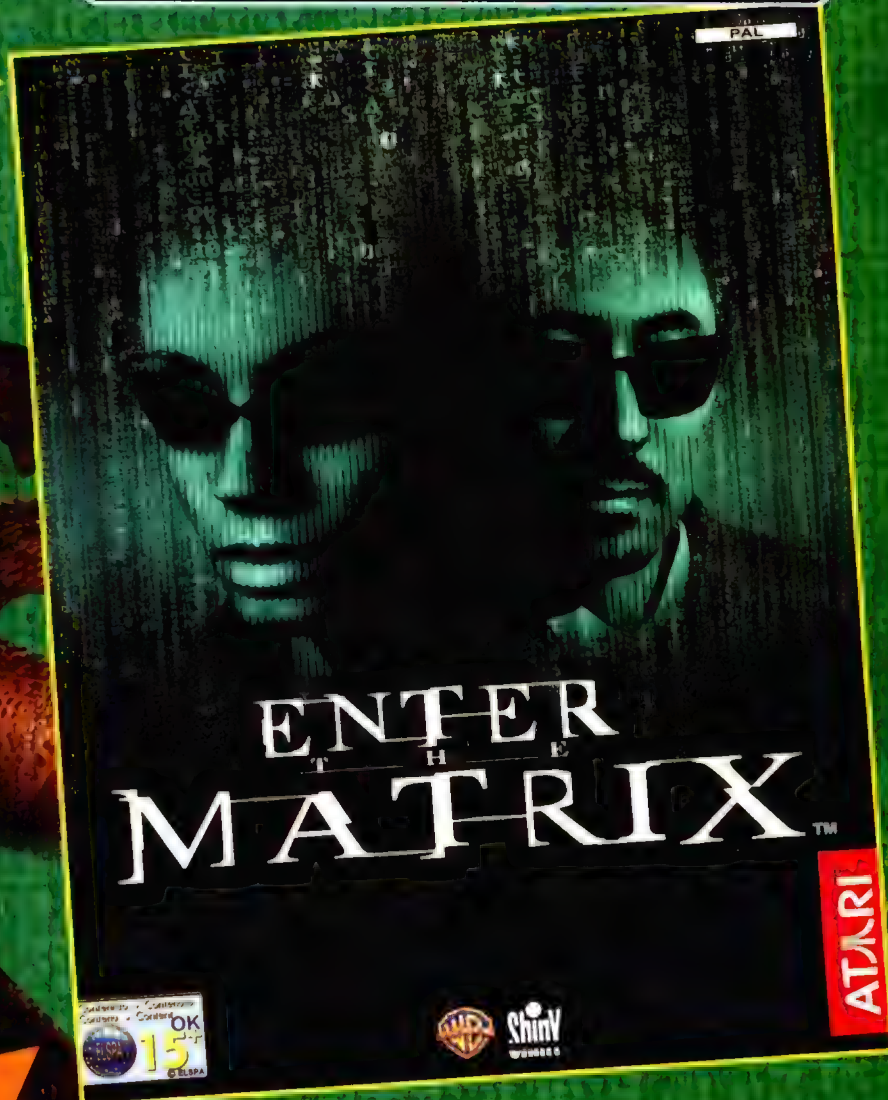
POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

EN KIES ALS WELKOMSTGESCHENK:

ENTER THE MATRIX

EN BETAAL SLECHTS
€ 26,- VOOR DE PS2/XBOX/ PC VERSIE
€ 30,- VOOR DE NGC VERSIE
HIERBOVENOP KOMT NOG HET ABONNEMENTSGELD VAN € 34,80





JE KUNT OOK KIEZEN VOOR EEN EENMALIGE KORTING.

JE BETAALT DAN SLECHTS € 23 VOOR 12 NUMMERS I.P.V. € 34,80.

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140. Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 35 voor 12 nummers en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.



MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAART IN, OF BEL 023-5566789 'S AVONDS EN IN HET WEEKEND 076-5481311

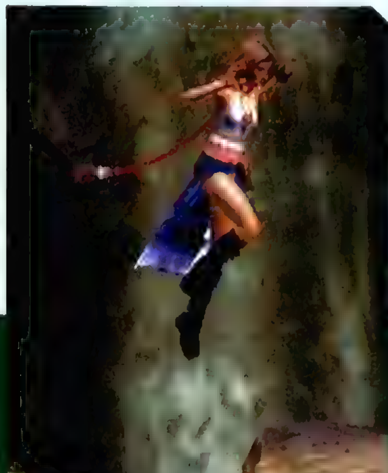
FINAL FANTASY X-2

Japan staat half op zijn kop. Niet vanwege de SARS maar vanwege de release van het vervolg op Final Fantasy X. Ja, je leest het goed; Final Fantasie X-2, oftewel tien-twee, is het eerste echte vervolg in de serie tot nu toe.

Het nieuwste FF-deel is niet nummertje elf maar tien-twee; het eerste echte vervolg in de Final Fantasy serie. Vervolg in de zin dat het verhaal van FFX doorgaat in dit deel, iets dat Squaresoft nog niet eerder gedaan heeft.
De vraag is of we hier te maken hebben met een geniaal nieuw concept of dat Square gewoon nog even een paar extra Yen wil persen uit het tiende deel. Vergis je namelijk niet, deze X-2 speelt zich af in exact dezelfde wereld als het vorige deel. Alle locaties komen opnieuw voorbij en alle characters maken opnieuw hun opwachting.
Deze keer zonder een klassieke bad guy zoals Sin, die in FFX werd verslagen door onze heldin Yuna. Daarom draait het in dit vervolg meer om Yuna en haar maatjes Rikku en Paine.
Yuna gaat op zoek naar haar sportieve vriendje uit FFX, Tidus, en beleeft daarbij onderweg allemaal avonturen. Tidus zit ergens gevangen en roept om hulp, Yuna ziet dat in een zogenaamde Video-Sphere en gaat op pad.
Het heeft een beetje een soort roadmovie kwaliteit die we niet gewend zijn van Square maar fuck het. De missiebased structuur van het spel maakt het gebrek aan een ouderwets goed verhaal best een klein beetje goed.

MISSIES

Omdat Square er van uit gaat dat je het tiende deel al helemaal gespeeld hebt en je alle locaties dus al kent, moesten ze iets nieuws bedenken waarbij je niet meer zo lineair door het spel heen stormt als in de eerdere Final Fantasy titels. Daarom is er nu een soort missiestructuur waarbij je op verschillende tijden naar verschillende levels kunt gaan zonder dat je vastzit aan een vaste verhaallijn.


"Oei, nu oppassen dat ik niet in 't water val." Hahaha.



Sushi-vertaling: 'Het is heet en geel en als je 't in je oog krijgt, ben je dood? Een komeet!'



Het gaat erom dat Yuna zoveel mogelijk spheres vindt, die haar en haar vrienden naar Tidus zullen brengen. Onderweg is er natuurlijk genoeg tuig om Yuna het leven zuur te maken. Er moet dus heel wat geknokt worden, dat begrijp je.
Daarbij maakt X-2 gebruik van het zogenaamde Active Time Mode battlesystem. In tegenstelling tot het turn based systeem van vorige keer, heb je nu een balkje dat zichzelf opvult en als het vol is, kun je aanvallen.
Persoonlijk heb ik echt een zwak voor het turn based systeem maar ik denk dat er genoeg FF fans zijn die een voorkeur hebben voor dit gedoe.

HUMOR

Trouwens, het lijkt een beetje een traditie te worden voor FF fans om op internet eindeloos ruzie te maken over welke aflevering van Final Fantasy het best is. Ik weet zeker dat X-2 nieuwe olie op het vuur zal gooien want ook deze keer is er genoeg om het oneens over te zijn.
Het duurt nog wel even voordat deze game hier in de winkels zal liggen maar je ziet nu al de nodige meningsverschillen de kop op steken. Niet in de laatste plaats omdat Square zich deze keer heeft gewaagd op het spekgladde vlak van de humor, waarbij Yuna bijvoorbeeld gezien kan worden terwijl ze een mierzoet J-pop nummertje zingt.
Of we hier nu zo down mee moeten zijn, kun je lezen als we een Engelstalig review exemplaar in handen hebben.


"Dacht je dat ze mij nooit raar aankijken met die paardenstaart die over de grond sleept en die lap stof die uit m'n reet bungelt?"



SOUL CALIBUR 2

VERWACHT: OKTOBER 2003

CHECK DE CD-ROM



Mitsurugi behoort tot de Ikea-fighters; die moet je zelf in elkaar schroeven.

SO

Op en top arcade



In Japan kun je geen arcadehal inlopen zonder je nek te breken over de Soul Calibur 2 arcadekasten. Het ding is daar zo populair dat zelfs Virtua Fighter 4 er plaats voor moest maken. Dat is een zoete wraak voor Namco want het zag zijn Tekken 4 kasten stof verzamelen terwijl iedereen bezig was de beste Virtua Fighter 4 speler te worden.

Soul Calibur 2 kent een aantal nieuwe gezichten. Om te beginnen hebben de Xbox, PlayStation 2 en de GameCube-versie allemaal hun eigen speciale character.
De Xbox heeft Spawn, de PlayStation 2 heeft Heihachi uit Tekken en op de GameCube versie kun je met Link spelen. Het is niet veel maar het is net genoeg om het onderlinge verschil tussen de drie consoles te maken.
Ook Talim, Cassandra, Raphael en Yunsung zijn nieuw en natuurlijk hebben ze alle vier een bijzondere stijl, de een vecht met een kort zwaard en is super snel en de andere kent een Franse zwaardvechtstijl die lijkt op schermen.
Het is echt goed uitgewerkt allemaal en als je de verschillende characters een beetje onder de knie hebt zul je merken dat er een verfijnd soort evenwicht bestaat tussen de fighters. Eigenlijk horen de platformspecifieke figuren zoals Link en Spawn hier nog het minste bij want hoe kun je nou met de indrukwekkende Kilik vechten tegen een kinderachtige drol als Link?

TWO PLAYER MODE

Maar er zijn niet alleen vechters bij gekomen. Onder het motto vol is vol hebben we ook afscheid moeten nemen van enkele grote namen. Hwang is weg en ook Rock keert niet terug. Op een aantal Soul Calibur sites worden de makers van deel 2 vervloekt omdat deze charismatische persoonlijkheden gewoon thuishoren in een game als dit. In ieder geval meer dan Spawn en Link, toch? Nou ja, misschien word ik een beetje te persoonlijk en moet ik niet zo blijven doorzeiken over die kleine Link.
Opvallend aan Soul Calibur 2 is in ieder geval wel dat de basis besturing gelijk is gebleven. Als je een beetje bekend bent met een van de voorgaande edities, zul je nu moeiteloos mee kunnen doen. Sterker nog, je zult het spel uitspelen met

het eerste de beste character dat je uitkiest.
Het is duidelijk dat Soul Calibur 2 het niet moet hebben van de computertegenstanders. De A.I. lijkt grotendeels exact hetzelfde te zijn, terwijl Namco toch claimt dat er op dit vlak enorme verbeteringen worden doorgevoerd. Nou ja, whatever. Het zal wel. Wij zien er in ieder geval nog weinig van terug en zoals het er nu naar uitziet zal deze game het vooral moeten hebben van de Two Player mode.

OP EN TOP ARCADE

Games zoals deze en ook Tekken en in iets mindere mate Virtua Fighter, zijn gemaakt voor de arcade. Dat betekent dat het spel bedoeld is om tegen andere gamers gespeeld te worden. Ben je eigenwijs of heb je geen vrienden dan zal de verveling snel toeslaan.
Niet alleen is het gewoon veel leuker om iemand in elkaar te beuken die naast je op de bank zit, maar je leert er ook nog eens een boel van. Soul Calibur 2 gaat bijvoorbeeld best wel ver in de manier waarop verschillende characters op elkaar reageren. Een counter move is een counter move maar je zult al snel merken dat je rekening moet houden met snelheid, afstand en de timing waarmee je een move uitvoert. Het zijn drie factoren die bij elk character anders zijn waardoor een serie gevechten per definitie interessanter wordt.
In de arcade zul je altijd zien dat een speler die altijd met hetzelfde character speelt, niet ver komt. Je moet namelijk van alle markten thuis zijn. Kilik is misschien zeer effectief tegen grote of lompe tegenstanders zoals Nightmare of Voldo maar hij heeft het zwaar tegen snelle op de aanval gerichte fighters zoals Talim.

ARCADE JOYSTICK

Ik heb met een aantal echte hardcore Soul Calibur spelers gesproken en zij wisten mij te vertellen dat ze behoorlijk tegen deze game opzagen. In de eerste plaats omdat de verwachtingen torenhoog gespannen zijn en in de tweede plaats omdat het nog niet zeker is of de speciale Arcade Joysticks ook hier in Europa uit zullen komen.
Op dit moment lijkt het erop dat de PlayStation 2 stick wel hier in de winkels zal verschijnen en waarschijnlijk de Gamecube stick ook, maar als je voor de Xbox-versie gaat, zul je het vermoedelijk moeten doen met andere arcadesticks die op de markt zijn.
Het is duidelijk dat de voorkeur van de echte Soul Calibur fan uit zal gaan naar de officiële Soul Calibur 2 Arcade Joystick. Met zijn grote knoppen en zijn authentieke besturing is het toch wel een must have voor iedereen die een hekel heeft aan button bashers. ◀

UL CALIBUR 2

"ZOALS HET ER NU NAAR UITZIET ZAL DEZE GAME HET VOORAL MOETEN HEBBEN VAN DE TWO PLAYER MODE."



Zo, dat bijltje heeft ie vast niet uit de 5 Euro-bak bij de Praxis.


"Huh, welke idioot hoor ik nou 'alleen als ie ijs en ijskoud is' roepen?!"


Om haar tegenstanders af te leiden, stroopt Cassandra vaak haar broekspijpen naar beneden.



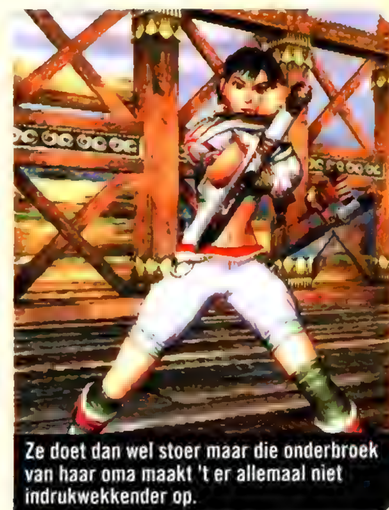
Beetje boers, beetje onbehouwen, deze deelnemer uit Spawnbroek.



Beste Boris; Link is geen kinderachtige drol! Een puntmuts en een rokje zijn juist cool.


Een terrasje aanleggen is nog wel leuk, maar voordat je die oude stenen eruit hebt...


Het is net als een prik bij de dokter; gewoon effe niet kijken dan doet 't ook geen pijn.


Ze doet dan wel stoer maar die onderbroek van haar oma maakt 't er allemaal niet indrukwekkender op.

BEYOND GOOD &

Een spel om verliefd op te worden

Ubi Soft nodigde de PU onlangs uit om in Parijs naar Beyond Good & Evil te komen kijken. Een nieuw action adventure dat liefhebbers van games als Kingdom Hearts zeker vet gaan vinden.

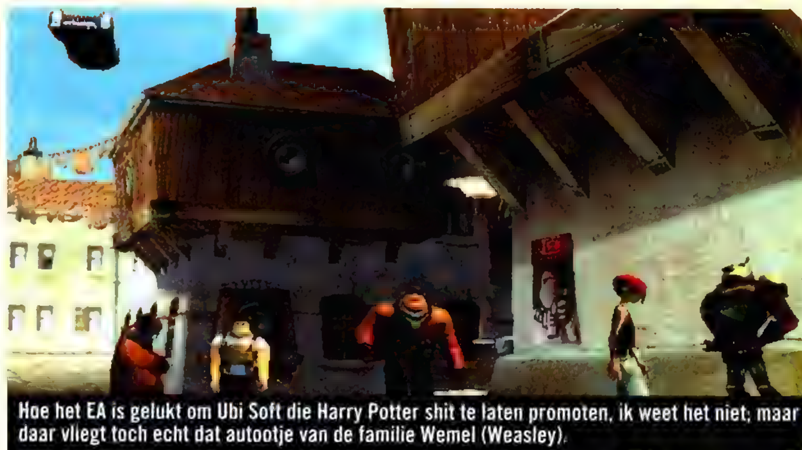
Grote man achter Beyond Good & Evil is Michel Ancel, het genie dat persoonlijk verantwoordelijk was voor Rayman 1 en 2. De man zou de rest van zijn leven luierend kunnen doorbrengen op een tropisch eiland maar hij heeft nog té uitgesproken ideeën over gamedesign en die wil hij graag uitvoeren ook.


"Ik heb je wel door, jij wilt al die Knijters Knalbommetjes voor jezelf houden hè?"

Beyond Good & Evil is een goed voorbeeld van zo'n idee. Het is namelijk een game die in enkele opzichten zelfs als opzienbarend kan worden bestempeld.

JADE & THE DOMZ

Beyond Good & Evil vertelt het verhaal van Jade. Deze aantrekkelijke dame woont op een mooie planeet waar ze een opvanghuis runt voor weeskinderen. Deze kinderen zijn wees geworden omdat hun ouders zijn ontvoerd door aliens die zichzelf The Domz noemen.
Vanaf de eerste minuut is het duidelijk dat deze game geen standaard-vernietig-alle-aliens-en-red-de-wereld titel is. Integendeel, Jade begint een avontuur waarin het al snel duidelijk is dat niet alles zo zwart-wit is als 't lijkt. Jade's planeet wordt niet alleen door de aliens bedreigd maar ook door een samenzwering die zijn gelijke niet kent. De manier waarop dit verhaal zich ontvouwt en de rol die Jade daarin speelt, zijn echt zo fraai neergezet dat ik steeds enthousiaster werd naarmate ik verder speelde, totdat ik op een gegeven moment op de tafel stond te dansen van plezier. Oké, ik heb niet echt op de tafel staan dansen maar het scheelde niet veel. Ik zal uitleggen waarom.
Jade begint het spel bij haar weeshuis dat tevens dienst doet als vuurtoren. Net op het moment dat ze lekker buiten aan het chillen is, vallen de aliens opnieuw haar wereld aan. Jade rent naar binnen, drukt op de knop voor het kosmische ruimteschild maar shit... haar credits bij het energiebedrijf zijn op. De aliens moeten met de hand verslagen worden, en Jade moet als een gek ergens geld vandaan zien te halen om de lokale Nuon te betalen.


Hoe het EA is gelukt om Ubi Soft die Harry Potter shit te laten promoten, ik weet het niet; maar daar vliegt toch echt dat autootje van de familie Wemel (Weasley).

FOTOGRAAF

Nadat ze de aanval heeft afgeslagen en inmiddels hulp heeft gekregen van een honderd kilo wegend varken met humor, Peejay genaamd, maakt ze kennis met de propaganda van het lokale regime.
Soldaten zijn ter plaatse verschenen en een razende TV-reporter vertelt hoe de heldhaftige troepen de aliens

UBI SOFT • TEL: 035-5288810 • WWW.UBISOFT.NL

En hier wordt natuurlijk de link gelegd met Zweinstein.


Flipendo!


En dan zo'n T-shirt met een hele grote H erop...



"Heb jij nog wat kleingeld? Er moeten 2 Galjoenen, 15 Sikkels en 4 Knoeten in."

EVIL

terug de ruimte in hebben gejaagd. Later in het spel zal Jade langs een TV lopen en deze reportage terug zien. Leuk bedacht!
Maar Jade heeft belangrijkere zaken aan haar hoofd. Ze moet geld verdienen. Gelukkig heeft de universiteit een vacature voor een fotograaf die exotische dieren wil fotograferen. Jade neemt deze suffe baan aan en upload via haar digitale camera alle foto's naar de professor. Het lijkt saai maar dankzij deze feature ga je met heel andere ogen naar de game kijken. Elk onbelangrijk dier dat onopvallend een beetje door de lucht vliegt of door het hoge gras schuifelt, is een potentiële portemonnee-spekker. Ook vijandige beesten, gemuteerde aliens en bewegende planten kun je fotograferen en opsturen naar de universiteit.
De camera die je krijgt wordt steeds geupgrade en hoe verder je in het spel komt hoe belangrijker het ding wordt. Zo wordt het bijvoorbeeld steeds duidelijker dat je te maken hebt met een corrupte regering die een deal heeft gesloten met de aliens. Je sluit je aan bij een underground krant die probeert het complot en de propaganda te ontmaskeren. Jade moet foto's zien te maken van alle details die kunnen bewijzen dat het regime bestaat uit leugenaars.

OH SHIT....

Beyond Good & Evil zit boordevol humor en actie. De gameplay is zo gedetailleerd dat je steeds weer verbaasd zult komen te staan. Niet alleen de omgeving is tot in de puntjes uitgewerkt maar ook de character animatie laat helemaal niets te wensen over. Zelfs als je uren ver bent in het spel, zul je nieuwe moves ontdekken en eigenlijk helemaal overnieuw willen beginnen met je nieuw vergaarde kennis.
Een voorbeeld: na een uurtje spelen kwam ik er achter dat je metgezel Peejay een soort jump schoenen heeft waarmee hij heel hoog kan springen om zichzelf vervolgens met een oorverdovende plof weer op de grond te laten vallen. Vijandige wezens zullen van de klap een stukje de lucht in vliegen en als je ze precies op dat ogenblik slaat met je staf, kun je ze in slow motion met een rotklap tegen de muur meppen of tegen objecten waar je niet altijd bij kan.
Het ligt niet voor de hand maar je zult dit zeker een keer per ongeluk ontdekken. Opeens wordt het duidelijk hoe je die ene brug twee levels terug had kunnen openen....
Nadat ik helemaal verliefd was geworden op de feelgood sfeer van deze game, deelde Ubi Soft mee dat het spel pas aan het einde van dit jaar uit zal komen. Dat is jammer voor iedereen die nu al niet kan wachten maar ik kan je verzekeren dat de makers druk bezig zijn om de game nóg beter te maken.

"OKÉ, IK HEB NIET ECHT OP DE TAFEL STAAN DANSEN MAAR HET SCHEELDE NIET VEEL."

En daar hebben we Haast Onthoofde Henk (Nearly Headless Nick).

VRIJHEID

[illegible]

WHERE WERE YOU DURING THE ROMAN MISSILE CRISIS?

13 MINUTEN LANG HIELD DE WERELD HAAR ADEM IN.

Geschiedenis verandert in tienden van seconden. Zo ook in Rise Of Nations, een nieuw real-time strategiespel van Brian Reynolds, lead-designer van Civilization II. Ervaar de diepgang van een turn-based strategiespel met de snelheid van een RTS gedurende 6000 jaar wereldgeschiedenis van 18 eeuwenoude beschavingen. Dit is de meest intense RTS in zijn soort. Denk snel, maar vecht nog sneller. Verdedig, versla, onderhandel, sluit pacten, plan en plunder. Wees slagvaardig, regeer met harde hand en sta geen enkele mislukking toe. Niets is onmogelijk, herschrijf de geschiedenis. Alleen de snelste en de brutaalste zal overleven.





De nieuwe PC Game van **Microsoft game studios**

www.microsoft.nl/games/riseofnations

MAKE HISTORY



ENTER THE MATRIX


Zo hadden die Fortuyn-vrienden zelf kunnen zien of de kogel van links kwam.



Lekker dan; op het moment van schrijven is Enter The Matrix een kleine maand van ons verwijderd. Maar op het moment dat jij dit leest, ligt de game voor alle platformen vrijwel zeker in de winkels. Toch wilden we jullie een preview van deze game niet onthouden...

Ga niet lopen mekkeren dat we de review van Enter The Matrix nog niet hebben, dan moet je bij Infogrames zijn die niet op tijd met een reviewable code over de brug kwam. Met dank aan Shiny en Warner die beide als uitgehongerde leeuwen over dit project waken.

GEREGISSEERDE GAME

Het is ook niet zo vreemd. Besef dat hier gaat om een game gebaseerd op het universum van The Matrix, bijkans de coolste film aller tijden. Ik geef het je te doen. Voor Shiny Entertainment (Messiah, Sacrifice) - met de illustere David Perry aan het roer - is het erop of eronder met deze game. Een game die geen remake is van de film The Matrix Reloaded, maar een op zich zelf staande game experience is geworden.

"Ja, ja", hoor ik jullie denken. Ja, ja, jazeker. De makers van de film, de gebroeders Wachowski, hebben speciaal voor deze game een nieuwe additionele verhaallijn geschreven. Bovendien hebben de broers de game voor een groot deel geregisseerd en er zijn nieuwe scènes geschoten.

De game volgt dus parallel het verhaal van Reloaded maar stapt er in én uit wanneer de game dat wil. Wat volgt is een explosieve combinatie van racen, vliegen, schieten en combat waarbij vooral de laatste twee de meeste gamers zullen aanspreken.

WHAT IS THE MATRIX?

Neem ook eens een kijkje op www.whatisthematrix.warnerbros.com daar kun je hotte info vinden over de film, interviews nalezen, coole wallpapers grabben, trailers downloaden en nog veel meer.
Hier vind je binnenkort ook informatie over The Matrix Revolutions; het derde en tevens laatste deel van de Matrix drieluik die eind dit jaar al in de bioscopen gaat.

NIOBE & GHOST

Je speelt het spel met Niobe (de chick met dat coole kapsel) of met Ghost. Niobe is de snelste piloot van de Rebellen en een beest in close combat. Ghost is een Zen Master wapenexpert en martial arts meester.

Afhankelijk van je keuze, zul je andere gameplay ervaren. Zo zijn er raceonderdelen waarbij je als Niobe achter het stuur plaatsneemt en plankgast. Heb je voor Ghost gekozen dan zul je dit onderdeel hangend uit het autoraampje spelen, terwijl je een machinegeweer leegschiet op divers geboefte. Ook de omgang met wapens en manier van vechten ogen en spelen anders bij beide helden.


Ghost is een geniepig mannetje en berucht om z'n 'oooooh-kijk-eens-omhoog' truc.


Die overigens niet werkt bij mensen met een pet met een klep.

VERTRAAGD

Of je nu Niobe of Ghost kiest, de combat en shootouts zijn in beide gevallen kwijlend tof om uit te voeren. Net als in Max Payne heb je hier Bullet Time, alleen is deze veel uitgebreider. Door op de Focus knop te drukken (R1 bij de PS2 versie) kom je in slow motion mode en wat je dan te zien krijgt... het is echt onvoorstelbaar. Meer dan 4000 moves zijn gemotion captured, waardoor je vertraagd over het plafond kunt rennen en als een moordzuchtige acrobaat door de lucht zweeft. Bullet-trails fladderen door de lucht, je tolt atletisch om je as en je breekt vol souplesse de nek of pols van je tegenstander. De kicks en klappen die je uitdeelt zijn niet minder dan kunst en alleen daarom moet je deze game eigenlijk al gespeeld hebben.


Sinds ze bij die blinde Engelse kapper Parkinson klant is, is Niobe in een pesthumeur.



FUTURAMA





Nee, laat de humor maar aan die løllige Zweden over.



Weleens een held niet aan een reling zien hangen?

Futurama, zegt je dat wat? The Simpsons toch wel? Beide cartoons komen van Matt Groening en in Zweden is men op dit moment bezig een game van de cartoon Futurama te maken.

Games die steunen op film-, TV- of cartoon-licenties, zijn doorgaans crappy. Ik had dus zo mijn bedenkingen toen ik naar Zweden vloog voor een speelsessie bij developer UDS (World Scariest Police Chases) en daarbij kwam nog dat ik van die hele Futurama shit nog nooit iets gezien had.
De pr-medewerkers van SCi waren teleurgesteld toen ik ze vertelde dat we in de Benelux geen Futurama op de buis hadden. Daar gingen de kosten van drie dagen hotel en dineren, zag je ze denken. Hadden ze net zo goed 1000 euro in een fjord kunnen lazeren. Immers, ik kan hier nog zo juichend previewen, als jullie de licentie niet kennen, laten jullie zo´n game stijf links liggen. Of de titel moet baanbrekend werk bieden...

SF-PLATFORM-SHOOTER

Futurama draait om een dude genaamd Fry die in futuristisch New York terecht is gekomen. Hij beleeft daar allerhande avonturen samen met de eenogige Leela en de maffe robot Bender.
Ik breng het simplistisch aangezien het weinig zin heeft om de verhaallijn achter de cartoon te vertellen. Als je de serie kent, is alle uitleg overbodig en als je de serie niet kent, kun je beter de Futurama websites bekijken want daar wordt alles tot in de details uitgelegd (www.futurama.com).
UDS omschrijft Futurama als een Sci-Fi platformgame met shooteractie, en inderdaad is het 100% Sci-Fi, 60% rennen, puzzelen en springen en 40% schieten.
In plaats van zelf nieuwe gameplay aspecten te verzinnen, borduurt UDS bewust voort op gameplay van befaamde platformgames. Of zoals de Zweden vertelden: "waarom zelf iets verzinnen als games als Frogger en Crash Bandicoot elementen bevatten, waarvan bewezen is dat ze aanslaan".
Het is misschien een wat simpele opvatting, maar UDS pretendeert dan ook niet het nieuwste wereldwonder te hebben neergezet.

LACHEN

UDS wilde maar één ding en dat was een lekker speelbare game maken en daar is men nog niet helemaal in geslaagd.
Weliswaar zitten de levels leuk in elkaar en kennen ze genoeg afwisseling maar de camera, die je met de rechter analoge stick bedient, werkt nog te vaak tegen. Ik wist soms niet meer waar ik was en dat is funest tegen vijanden die beschikken over een prima A.I. Reden, de 'Bjørn' die voor het camerawerk verantwoordelijk was, moest al twee weken het bed houden. Die smoes had ik nog niet gehoord...
Grafisch gezien zit het cell shaded werk goed in elkaar, zonder de klasse van toppers als Jak & Daxter en Mario Sunshine te evenaren. Ik noem het functioneel. De game ziet er gewoon precies zo uit als in de cartoon.
Dat wil niet zeggen dat Futurama een licentie rip-off is geworden. Allesbehalve dat. Matt Groening heeft meegewerkt aan het script en ook het team dat de cartoon maakt, sleutelde mee, en dat merk je direct.
Futurama is een interactieve episode van de cartoon geworden en zit tjokvol goede humor. Voor het eerst sinds Grim Fandango moest ik weer lachen om een computerspel (afgezien van al die kolderieke kutgames die we soms binnenkrijgen, maar dat is meer leedvermaak).
Het spel neemt gaming flink op de hak. Zo kun je met drie karakters spelen en het grappige is dat ze er gedurende het spel steeds minder voor voelen door jou gekozen te worden. Wel eens gespeeld met een karakter dat geen zin heeft?

FUTURAMA OF FUTUDRAMA?

Op dit moment kunnen we Futurama beschouwen als een lekkere platformer in wording, die echter weinig originele elementen bevat, grafisch niet echt uitblinkt en alleen leuk is als je bekend bent met en een liefhebber bent van de typische Futurama humor, want het niveau van een Jak & Daxter 2 wordt nergens gehaald. ◀



Weer te laat, die Fry is echt zo'n gast die 's middags ontbijtkoek eet.

WHERE WERE YOU WHEN THE POWER UNLIMITED LOST IT'S HUMOR?

JIJ KAN DE GESCHIEDENIS VERANDEREN. In 10 jaar is er veel veranderd sinds de eerste Power Unlimited op de deurmat viel. Van een schreeuwerig, kiddy, felgekleurd maandblad tot het grootste en meest toonaangevende gamesmagazine van de Benelux. Een informatief, humoristisch en brutaal blad. Veel kan er ook veranderen in Rise of Nations, de nieuwe real-time strategiegame van Microsoft Game Studios. Een game waarin jij de geschiedenis kan bepalen. Ervaar de diepgang van een turn-based strategiespel met de snelheid van een RTS gedurende 6000 jaar wereldgeschiedenis van 18 eeuwenoude beschavingen. Niets is onmogelijk, herschrijf de geschiedenis. Alleen de slimste en moedigste zal overleven. Microsoft Game Studios feliciteert Power Unlimited met het doorstaan van 10 jaar woelige geschiedenis. En dat zonder de humor te verliezen. Game on!



De nieuwe PC Game van **Microsoft game studios**

www.microsoft.nl/games/riseofnations

MAKE HISTORY

Voor Warcraft III was het geen kwestie óf maar wanneer er een expansion pack zou komen. Frozen Throne ligt lekker op schema en in de zomer mogen we met deze koele add-on aan de slag...

De ene add-on is de andere niet. Waar sommige developers snel een paar opgewarmde missies op een CD'tje kwakken, neemt Blizzard de tijd om een met zorg gemaakte, uitgebreide aanvulling af te leveren. Natuurlijk, ook Blizzard is niet vies van knisperende, groene dollarbiljetten maar haar expansion packs zijn vaak complete games op zich, die veel meer bieden dan wat doorgaans als 'add-on' door het leven gaat.
Zo ook bij Frozen Throne, de expansion pack voor het succesvolle Warcraft III. De add-on kent maar liefst dertig missies (wat neerkomt op een slordige veertig uur gameplay), een nieuwe verhaallijn bezien vanuit de verschillende, strijdende partijen, een aparte, op zichzelf staande Orc campagne, veertig nieuwe multiplayer maps, nieuwe helden aan iedere kant, nieuwe units, vijf nieuwe neutrale helden en nieuwe cinematics.


"Kan iemand mij vertellen waar dat feessie is van die Meyroos? Ik ben ingehuurd als uitsmijter."

hun redenen om de Frozen Throne te bemachtigen...
Ziedaar de verhaallijn in een notendop. Ook de Humans zijn van de partij en zij komen het verhaal binnen via The Blood Elves. De campagne begint vanuit het perspectief van de Night Elves en Illidan maar wisselt gedurende het spel, net zoals bij het origineel.

ORCS

De Orcs maken bewust geen deel uit van het verhaal aangezien Blizzard geen rol voor de groene grommers in deze wereld zag weggelegd.
In plaats van geforceerd mijn favoriete Orcjes in de campagne te be-



WARCRAFT III FROZEN THRONE

MACHTIG ARTEFACT

Een enorme gletsjer vult het openingsmenu van Frozen Throne. Het is in het binnenste van die verdoemde gletsjer waar de Lich King Ner'zhul opgesloten zit. De Frozen Throne is een machtig artefact waar de geest van de Lich King in gevangen zit.
Zowel Night Elf Illidan en de Undead Death Knight Arthas hebben trekken, kwam de ontwikkelaar met een heel ander idee. In een standalone custom made campagne probeert Thrall zijn volgelingen te laten settelen. Het breekt met de RTS gameplay en laat zich veel meer als een RPG spelen waarbij tevens het zelf maken van speelmaps getriggered wordt.
De makers hebben de Orc campagne in elkaar gesleuteld met de tools van de vernieuwde World Editor. Ook gamers kunnen deze gebruiken om zelf scenario's en campagnes te maken. De Orc campagne is dus tevens een voorbeeld en uitnodiging voor de Mod community. Al met al spaart Blizzard kosten nog moeite om van Frozen Throne een waardige aanvulling op Warcraft III te maken. Iets wat gezien de eerste indrukken zonder meer gaat lukken.


Jan's bruiloft 2 mei jongstleden was geheel in stijl. Hij had zelfs een Orcest ingehuurd.


De gasten kwamen allemaal op eigen gelegenheid.


En de bruid leek sprekend op een vrouwtjes-Orc.

HELDEN

In Frozen Throne kun je rekenen op een trits nieuwe units, speelmaps, items en natuurlijk nieuwe Heroes.
Ieder ras kent een nieuwe Hero en daarnaast zijn er maar liefst vijf neutrale nieuwe Heroes die de speler inhuurt of zich toeëigent in multiplayer.
Meest angstaanjagende is de Crypt Lord, een enorm insectachtig wezen dat nog het meest lijkt op een dikke tor. De Crypt Lord sluit zich aan bij de Undead en kan onder andere een zwerm sprinkhanen als spreuk oproepen.
De Shadowhunter is een soort Sjamaan van de Orcs. Deze heeft Voodoo-spreuken die zowel helend als aanvallend werken.
De Humans bogen op de Blood Mage die het voornamelijk van vuurspreuken moet hebben en Warden vormen een special 'police force' van de Night Elves. Ze hebben een enorm puntig rond schild waarmee ze rake klappen uitdelen.

NGC

ARIKA • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.CAPCOM.COM/MEGAMAN/MEGAMAN.HTML

VERWACHT: 27 JUNI 2003

JEROEN

MEGA MAN NETWORK TRANSMISSION

Al sinds de GameCube zichzelf aan de wereld toonde, hoopte ik op een Mega Man game. En hij komt eraan hoor!

Mega Man Network Transmission (MMNT) is een nieuw deel in de Mega Man Battle Network reeks die we van de GBA kennen. In tegenstelling tot de GBA variant zal MMNT meer op actie leunen dan op het doorzoeken van de netwerken.
Sterker nog, MMNT doet erg denken aan de ouderwetse Mega Man games die we kennen uit het Nes en Snes tijdperk. Kleurrijke werelden, met een levelstructuur waar je jezelf helemaal in vast kon bijten. Je kent het wel, pixel nauwkeurige sprongen waardoor je met zwetende handjes de joypad vastklemde, want je moest en zou die jump goed maken. Echt, je zou bijna zweren dat de oude Mega Man weer terug was.

BATTLE CHIPS

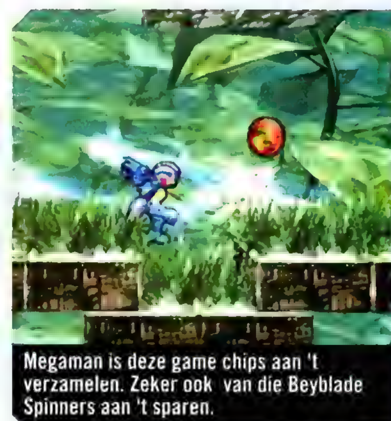
Helaas is dat niet helemaal het geval. We hebben namelijk niet met een nieuw 'ouderwets' Mega Man avontuur te maken, maar met een avontuur in de Battle Network serie. Zo zul je nu dus ook de battle chips moeten beheren.
Dit komt erop neer dat je tijdens je avontuur gebruik kunt maken van vijf verschillende chips. Die chips staan in het teken van aanval, verdediging of gezondheid. Zo heb je verschillende geweren, bommen, schilden of gezondheidspakketten tot je beschikking. Met de L en R knoppen wissel je dan tijdens het avontuur van battle chip, dit gaat probleemloos en lekker soepel.

> "JE ZOU BIJNA ZWEREN DAT DE OUDE MEGA MAN WEER TERUG WAS."

Ook kun je ervoor kiezen om het op een veilige manier te doen; dan zet je het spelletje even op pauze en kun je in alle rust en zonder gevaar voor eigen leven, de chips wisselen. Dit is met name handig in de eindbaas gevechten, aangezien het er hier nogal eens heftig aan toe kan gaan.

OUDERWETS NIEUW

Persoonlijk vind ik dat hele battle chip beheren een van de vervelendste zaken van die Battle Network games en verlang ik stiekem meer naar een Mega Man and Bass-achtige game op de NGC.
Al met al speelt MMNT wel lekker weg en is het ouderwets lastige karakter van de Mega Man games intact gebleven. Zo tilt Mega Man ouderwets zijn beentje de lucht in als hij springt, kan het mannetje nog steeds niet bukken, spat hij uit elkaar op het moment dat je een paar scherpe punten aanraakt en ontvangt hij de krachten van verslagen eindbazen.
Volgende maand hopen we een review exemplaar in ons postvakje te vinden.



Megaman is deze game chips aan 't verzamelen. Zeker ook van die Beyblade Spinners aan 't sparen.



Ken je Megaman's vrouw? Die is op een dieet van kokosnoten en bananen. Ze valt niet af maar ze kan enorm klimmen tegenwoordig.

PS2 / NGC / PC / GBA / XBOX

EMPIRE INTERACTIVE • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.STARSKY-AND-HUTCH.COM

VERWACHT: 20 JUNI / NGC-GBA SEPTEMBER 2003

SKATE

STARSKY & HUTCH



"Ik zei 't toch al, de mensen motten ons niet meer na 25 jaar. Ze hebben inmiddels iets van smaak ontwikkeld."



Die blonde heeft nog een keer een Top 5 hit gehad. Hij kon net zo goed zingen als acteren, dus dat was genieten...

Stap in de beroemde rode Ford Toreno (inclusief witte bliksemschichten) en herbeleef de actie uit de ooit zo populaire TV-serie die het publiek in de jaren '70 in vervoering bracht.

Waarschijnlijk zijn de meesten van jullie niet bekend met Starsky & Hutch, de politieserie die halverwege de seventies uiterst succesvol was.
De harde actie, de spectaculaire achtervolgingen die met de nodige stunts gepaard gingen en de dope characters hielden de kijkers destijds gekluisterd aan de buis. Starsky, de man met de fucked up hairdo en Hutch, de blonde god waar destijds alle vrouwtjes als een blok voor vielen, dienen bijna dertig jaar na dato de virtuele straten van de Bay Area weer veilig te maken.

> "MET TWEE CHARACTERS IN EEN AUTO SIMULTAAN AAN DE SLAG."

Dit gebeurt op de PS2 met behulp van de controller en zelfs stuurwieltjes en de GunCon2, als je die in je bezit hebt. Het is in deze game namelijk zaak om met Starsky in een twintigtal 'episodes' (elke missie is een TV-aflevering) de rode 'Tomato' te besturen en tegelijkertijd met Hutch, hangend uit het raampje, al het straatschorremorrie aan gort te knallen.
Een interessant gegeven, aangezien het niet vaak voorkomt dat je met twee characters in een auto simultaan aan de slag moet.

STUNTMAN

Ik moet zeggen dat ik tijdens het spelen van deze preview-versie een hoog Stuntman-gehalte aantrof. In elke episode dien je namelijk speedups/powerups in je bezit te krijgen en ondertussen ook nog eens de missies op een zo spectaculair mogelijke manier te volbrengen.
Ga je achtervolgingen, stunts en shoot-outs namelijk te voorzichtig aan, dan is de kans groot dat het TV-publiek massaal afhaakt. Hoe meer kijkers je trekt, hoe beter de beoordeling van de show.
Gelukkig leunt de gameplay zwaar op arcade-elementen en is de wagen lekker bestuurbaar, zodat je daarmee niet al te vaak de mist ingaat. Het pief-paf-poef-werk verloopt ook van een leien dakje, waarbij je wel moet uitkijken dat je niet te veel burgerslachtoffers maakt.
Grafisch ziet het geheel er verzorgd uit, al vind ik sommige omgevingen nog een beetje kaal ogen. De snelle actie lijkt wat dat betreft een hoop goed te (moeten) maken.
Helaas heb ik de stuurwiel/GunCon2-combo nog niet kunnen checken, maar ik hoop dat tijdens het reviewen van deze action/driver game te kunnen doen. Pas dan zal echt duidelijk worden of Empire Interactive haar zaakjes goed voor elkaar heeft.

CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EA.COM

SKATE

VERWACHT: JULI 2003

RESIDENT EVIL: DEAD AIM



Het was ook wel te voorspellen dat die Balkenende en Bos er samen niks van zouden bakken.



Ja dat was schrikken; ze dachten namelijk dat die Fong Lin lid was van het S.A.R.S. team.

Zou de innovatieve gameplay in deze game er eindelijk voor kunnen zorgen dat het gun game-genre van dat stoffige imago afkomt? Let's hope so!

Ik heb de afgelopen maanden behoorlijk wat gun games op mijn bordje gekregen. Meer dan goed voor me is eigenlijk, want om nu te zeggen dat de spellen in dit genre zo'n stormachtige ontwikkeling doormaken, nou nee. Het gros van deze shooters is nog steeds erg kort en eentonig, en dus niet al te lang houdbaar.

Capcom zag met hun RE: Survivor-serie in dat er wat gebeuren moest en gooit nu met Dead Aim het roer om. Wat is hier namelijk het geval: je bekijkt alles niet vanuit de first maar de third person view, net als in de originele RE-serie dus.

Hierdoor is je bewegingsvrijheid groter en heb je een beter overzicht. Wanneer er zombies neergeknald dienen te worden, schakelt de camera echter over van de third naar first person view. Een zeer welkome afwisseling, als je het mij vraagt.

SINISTER

In Dead Aim kruip je in de huid van Bruce MacGavin of Fong Lin, die op een door Umbrella bezet cruiseschip vele zombies moeten killen en een sinister plot moeten zien te ontrafelen.

Dankzij de verhaallijn, de third person view, de real-time gerenderde omgevingen en een inventory scherm dat we kennen van de originele RE-serie, kun je bijna spreken van een traditionele Resident Evil game.

"EEN BAANBREKENDE GAME BINNEN HET GENRE."

Het inventory scherm is weliswaar een stuk versimpeld maar da's ook niet zo vreemd, gezien het feit dat je veel minder verschillende soorten items kunt oppikken. Het wapenarsenaal is zeer klein en groene plantjes en spraytjes nemen niet al te veel ruimte in beslag.

Een hele aardige toevoeging aan Dead Aim is dat je nu zowel de controller als de GunCon2 kunt gebruiken, mocht je ze allebei in je bezit hebben. Met de controller kun je dan vooruit, achteruit en zijwaarts lopen, rennen en zelfs sneaken, terwijl je met de gun koppen van rompen verwijdert.

Toch zul je met enkel de controller of de GunCon2 ook goed uit de voeten kunnen; beide werken wat dat betreft uiterst soepel en accuraat.

Al met al lijkt het erop dat Capcom geleerd heeft van de fouten die met de Survivor-serie gemaakt zijn. De GunCon2-optie, het gebruik van twee views en de gelikte graphics maken dit toch wel een baanbrekende game binnen het genre. ◄

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

GBA

BORIS

VERWACHT: 25 JULI 2003

POKÉMON RUBY / SAPPHIRE

Oké dan met je, Nintendo! We hebben net de gloednieuwe GBA SP uit zijn doosje gehaald en we vragen ons af wat we er in godsnaam op moeten gaan spelen. Pokémon natuurlijk, denken we dan...

Op zo'n splinternieuwe GBA SP, hoort natuurlijk een nieuwe Pokémon-game, en dat zou wel weer eens tijd worden ook. En ja hoor, in mei, leggen alle Pokémon een ei dus komt Nintendo in juni op de proppen met niet één maar twee nieuwe Pokémon games. Of zou dat niet de natuur zijn maar moet er gewoon geld verdiend worden?

Hoe dan ook, als ik zo terug kijk op een kleine zes jaar Pokémon games, tekenfilms, speelgoed en merchandise verbaas ik me nog steeds over het ongekende succes van dat spul. Er is geen enkele developer in de hele wereld te vinden die er financieel zo gezond voorstaat als Nintendo en dat hebben ze voor een groot gedeelte te danken aan de honderden miljoenen die ze binnen slepen met de Pokémon rage.

MET Z'N ALLEN

De twee nieuwe Pokémon spellen zijn geen opzienbarende verbeteringen ten opzichte van de vorige games. Er zijn deze keer een dikke tweehonderd zakmonsters die zich graag laten opfokken om met elkaar een lekker robbertje te matten.

Bijna alle Pokémon zijn nieuw. Natuurlijk zijn de grote namen weer aanwezig maar de meesten zijn we niet eerder tegengekomen.

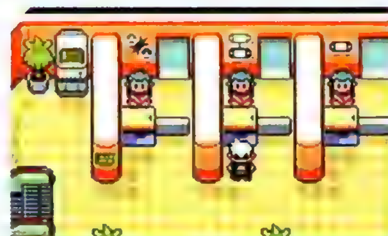
Groot verschil in Ruby / Sapphire is dat je, waar je in de vorige edities misschien maar drie of vier goed getrainde beesten nodig had om het spel uit te spelen, deze keer toch zeker een achttal deftige monsters moet hebben die je goed moet africhten en allemaal van een andere markt thuis dienen te zijn. Die afwisseling maakt de nieuwste generaties Pokémon games wat rijker dan zijn voorgangers.

Net zoals in de eerdere Pokémon games die als stelletje uitkwamen, zijn er bepaalde Pokémon die horen bij het Ruby deel en bepaalde die juist weer terug te vinden zijn in het Sapphire deel.

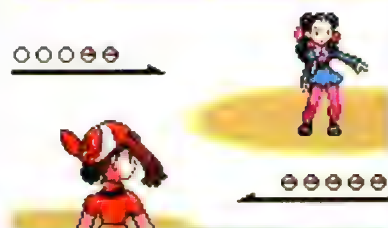
Natuurlijk is de boodschap van Nintendo weer dat we ze allemaal moeten vangen en daarvoor moet weer heel wat geruild worden met andere gamers.

Koop straks dus niet zomaar blind allebei de games maar haal er eentje en ga lekker ruilen met je vrienden. Want het is toch die soort van sociale betrokkenheid die aan de basis staat van het succes van Pokémon. Pokémon speel je niet in je uppie maar met de hele klas, al je vrienden of al je collega's. ◄

"KOOP NIET BLIND ALLEBEI DE GAMES MAAR GA LEKKER RUILEN MET JE VRIENDEN."



Het was weer een gezellige boel tijdens de jaarlijkse ruilbeurs in Spanbroek.



Vroeger had je 'Gullit-petjes' met van die dreadlocks eraan vast...



ACTIVISION P

Zwijntjes op skates en vrouwen in bikini

Activision houdt jaarlijks in Santa Monica een 'Pre E3 event'; de reden is simpel, men wil zo de onverdeelde aandacht van de journalist grijpen. Immers, op de overvolle E3 zie je een game zo over het hoofd...





DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

PS2/XBOX/NGC/GBA

Ik denk niet dat ik ooit zo gelachen heb tijdens een perspresentatie. Sorry voor alle Disney-fans maar de inhoud van deze titel en de serieuze speech pasten gewoon niet bij elkaar. Ik bedoel, wie houdt het droog als je Buzz Lightyear in een kinderkamer dezelfde moves ziet maken als Tony Hawk.
Inderdaad, deze kiddygame maakt gebruik van de engine van Tony Hawk en dus kun je nu ook met olifanten en zwijntjes ollies maken. Ik wil Activision bij deze bedanken voor het weglachen van mijn jetlag.







PITFALL HARRY

PS2/XBOX/NGC

De bijna twintig jaar oude Pitfallreeks was ooit een van de eerste moneymakers voor Activision. Misschien dat ze daarom de serie nieuw leven hebben ingeblazen.
Het komische mannetje Harry beleeft in PH allerhande platformavonturen. Je huppelt, springt, slingert, klimt, puzzelt en schiet je scheel. Op zich zag het er aanvaardbaar uit maar ik ben bang dat jonge platformfans de naam Pitfall niets zal zeggen. Daarnaast benadert de game (nog) niet de kwaliteit van bijvoorbeeld Jak & Daxter 2.
Wel bevatte het een paar leuke vondsten. Zo kon je, op dezelfde manier waarop je bij Tiger Woods de golfstick beroert, een aantal handelingen zoals het slingeren met de linker analoge stick aansturen. Dat werkte goed en ik denk dan ook dat dit binnen een jaar een standaard zal zijn in het platformgenre.

TRINITY PC

De makers van Trinity, Gray Matters, vertelden mij dat hun game geen traditionele shooter was; er waren nieuwe gameplay-onderdelen. Dat wilde ik wel eens zien.
De game speelt zich af in het New Orleans van jaar 2030. De wereld ziet er weinig fris uit nadat de pest zijn ding heeft gedaan. Iedereen is dood, of op z'n minst aangetast.
De stad wordt geregeerd door een groep agenten, genaamd de Nightstalkers. Jij bent zo'n Nightstalker en je bezit een gemodificeerd lichaam, dat je door het maken van kills kunt verbeteren. Dit snufje RPG werd gebracht als vernieuwend element maar is natuurlijk allang bekend uit Deus Ex.
Het tweede 'vernieuwende' onderdeel heette Flash Time, maar dat was niets meer of minder dan een variant op bullet time. Druk op een muisknop en het beeld zal vertragen, waarbij jij (en dat is inderdaad anders) iets sneller beweegt dan je opponent.
Trinity is dus helemaal niet origineel. Developers moeten dan ook maar eens ophouden te roepen dat ze zo baanbrekend bezig zijn, want dat is in 99% van de gevallen niet zo.
Dit soort geblaat werkt ook tegen hen, zoals je uit het bovenstaande begrijpt. Had Gray Matters gewoon gezegd dat ze een lekkere shooter maakten, dan had ik me daar volledig bij aangesloten. Trinity ziet er immers goed uit en biedt pittige actie tegen helaas nog wat domme opponenten. Maar dat kan in het komende jaar verbeterd worden en dan leveren ze in 2004 gewoon een prima product af. De potentie is er zeker.

TRUE CRIME PC/PS2/XBOX

Aan True Crime wordt al jaren gesleuteld. Boris previewde het spel nota bene al in de PU van augustus 2002. De trage vorderingen worden veroorzaakt doordat Developer Dma Design een complexe mix wil maken van de beste onderdelen van GTA Vice City, The Getaway, Shenmue en



RE E3 EVENT







Dead to Rights. Oftewel rijden, wagens stelen, immense vrijheid, knokken, schieten en interactie met de omgeving in één en dezelfde game.
Je speelt in TC politieagent Jan Kang, die wraak wil nemen op de maffia in Los Angeles. De opdrachten ontvang je via je autoradio en de actie speelt zich af in de auto, op straat of binnen.
Na jaren sleutelen mocht ik de game nog steeds niet spelen (zucht). Daarom kan en wil ik weinig zeggen over de gameplay. Ik moest het hebben van een paar uur staren naar een scherm met prefab opnames van een tiental missies.
Grafisch gezien ziet TC er prima uit. LA komt tot leven, al is het jammer dat er nog weinig verkeer op de weg is en alle vrouwen in bikini lopen. Het rijden lijkt stukken sneller en vloeiender te verlopen dan bij The Getaway, meer GTA Vice City niveau. Ook de verhaallijn komt prima over dankzij stemmen van onder meer Christopher Walken.
Die aspecten lijken dus snor te zitten. Over het knokken heb ik echter mijn twijfels. Alhoewel Kang duidelijk meer (simpel te besturen) moves heeft dan de helden uit GTA en The Getaway, zag het er wat rommelig uit. De collition detection werkte slecht, waardoor karakters veel in het luchtledige maaiden en animaties stotterden.

"DEVELOPERS MOETEN OPHOUDEN MET ROEPEN DAT ZE ZO BAANBREKEND BEZIG ZIJN, WANT DAT IS IN 99% VAN DE GEVALLEN NIET ZO."

Als Dma Design dit goed weet te krijgen, kan True Crime wel eens datgene worden wat The Getaway had willen zijn. Wacht echter met uit je dak gaan totdat we de boel gespeeld hebben op de E3.

CALL OF DUTY

PC/PS2/XBOX/NGC

Wat EA ook over hun Medal of Honor 2 zegt, Call of Duty is de echte Medal of Honor 2, maar dan zonder de naam.
Activision, dat felle strijd levert met EA om de nummer 1 positie in publisher-land, heeft vorig jaar flink in de buidel getast om developers Sparkle Unlimited en Infinity Ward aan zich te binden. Geen kleine jongens, want beide teams bestaan uit de belangrijkste mensen van het Allied Assault en Frontline team.
Vanaf het moment dat men het level van de PC-versie van CoD opstartte, kreeg ik een déjà vu-gevoel. Opnieuw bevond ik me in Frankrijk, vlak na de landing in Normandië. Opnieuw moest ik samen met mijn squad een dorp op de Duitsers veroveren.
Wat volgde was een straatgevecht dat vele malen hectischer was dan alle gevechten uit Allied Assault en Spearhead bij elkaar.
Ten eerste was er veel meer tegenstand, letterlijk en figuurlijk. Meer soldaten en betere A.I..
Ten tweede werd alles realistischer in beeld gebracht. Omdat het gevecht zich ´s nachts afspeelde, maakte elke kogel een lichtspoor. Met name het luchtafweerschut deed me aan de oorlog in Irak denken.
Ten derde was daar de nieuwe soundengine die je echt uit je schoenen beukt. In het midden van de battle stopten meerdere journalisten hun vingers in hun oren omdat het geknal van tientallen geweren en het gegil van gewonden niet meer te harden was.
Ik moet eerlijk bekennen dat ik maar één level gezien heb, maar desondanks betwijfel ik nu al of EA met hun nieuwe Medal of Honor, dit Call of Duty zal kunnen verslaan. Zij moeten toch voor een groot deel werken met n00bs, terwijl CoD door de oude crew wordt gemaakt. Ik kijk nu al uit naar de eerste speelsessie met beide producten.
Call of Duty komt eerst op de PC uit, en in 2004 op de Xbox, PS2 en NGC. Deze drie games worden door Sparkle Unlimited gemaakt en zullen verschillen van de PC-versie. ◄




EA
PC CD-ROM

Je kunt niet alles hebben als je beroemd bent. *Privacy bijvoorbeeld.*







Laat het alledaagse leven achter je en stap in de schijnwerpers. Geniet van je sterrenstatus als supermodel, filmster of popidool. Bezoek Studio-Stad en baad in de weelde, de glamour en zo af en toe in de modder. Roem en rijkdom komen niet vanzelf - oefen veel op je vaardigheden en werk uiterst behoedzaam aan je carrière, want één misstap en je dondert zo van het podium een zenuwinzinking in.

The Sims™ Superstar: maak je eigen sterren, regel hun leven en laat hun dromen uitkomen. Of hun nachtmerries. ***thesims.eagames.nl***

The Sims superstar

UITBREIDINGSPAKKET



Challenge Everything

thesims.eagames.nl



JUBILEUM PRIJSVRAAG

WIN DE ULTIEME GAME ROOM!

Jongens, we hebben de afgelopen 10 jaar heel wat prijsvragen gehad, maar deze slaat werkelijk alles!
Wat jij namelijk kunt winnen is... de Ultieme Game Room, met werkelijk alles erop en eraan! Check hiernaast maar eens wat er allemaal in deze kamer komt te staan. En je hoeft hem niet eens zelf in te richten, want de redactie komt persoonlijk langs om jouw muffe saaie kamertje om te bouwen tot een gamers walhalla! Er komt zelfs een fotoreportage van in de PU te staan. Damn, wat een dope shit!

ZO DOE JE MEE

Meedoen gaat als volgt: SMS PUQUIZ naar 2222. Je kunt je elk moment aanmelden. De quiz loopt van vrijdag 23 mei tot maandag 16 juni.
De vragen zijn multiple-choice en kunnen beantwoord worden door middel van een SMS-bericht.
Hoe je dit moet doen, staat in het SMS-bericht. Je krijgt gelijk te zien of je antwoord goed of fout is. Indien je het fout hebt, kun je het natuurlijk nogmaals proberen.
Indien je het goed hebt, ontvang je direct de volgende vraag. De Quiz bestaat uit 5 vragen en je krijgt 6 keer een bericht terug à € 0,55, je betaalt alleen voor de ontvangen berichten. Weet je de laatste vraag als beste te beantwoorden dan ben jij de winnaar van de Ultieme Game Room.
Weet je het antwoord niet direct, geen probleem! Je kunt even over het antwoord nadenken en het later alsnog sms-en.

Als tweede prijs geven we 10 x 2 kaartjes voor de Power Unlimited Game Awards weg. De juiste antwoorden en de prijswinnaars zullen vermeld worden in PU 8 (18 juli). De prijswinnaars worden persoonlijk benaderd.

De SMS-actie werkt helaas alleen in Nederland

1 PlayStation 2 (NL.PLAYSTATION.COM)
2 GameCube (WWW.NINTENDO.NL)
3 Xbox (Special Edition)
+ Xbox Live Starter Kit (WWW.XBOX.NL)
4 PlaySeat (WWW.PLAYSEATS.NL)
5 GBA SP (WWW.NINTENDO.NL)
6 Logitech Z-680 5.1 speakerset (WWW.LOGITECH.COM)
7 Racestuurtjes
- Logitech Force Feedback Racing Wheel GAMECUBE (WWW.LOGITECH.COM)
- Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel XBOX (WWW.THRUSTMASTER.NL)
- Thrustmaster 360 Modena Force GT Racing Wheel PS2 (WWW.THRUSTMASTER.NL)

8 Extra controllers
- Thrustmaster 360 Modena Programmable Gamepad XBOX (WWW.THRUSTMASTER.NL)
- Thrustmaster Scuderia Analog Gamepad PS2 (WWW.THRUSTMASTER.NL)

9 NEC LCD1701-BK 17" (WWW.NEC-MITSUBISHI.NL)
10 Thrustmaster GBA SP Starter Pack (WWW.THRUSTMASTER.NL)
11 Smart TV on Screen (WWW.HERCULES.COM)
12 Warner Best Buy DVD pakket
Driven, Get Carter, Mickey Blue Eyes, Proof of Life, Swordfish, The Animatrix, The Bourne Identity, The Devil's Advocate, The Fugitive, The Pelican Brief (WWW.WARNERBROS.COM)
13 SVP Telefoon icm Orange FREE 20 jaarabonnement (WWW.ORANGE.NL)
14 De game room wordt geïnstalleerd door de PU redactie
15 Twee meter games
Amped XBOX (CLASSICS)
Batman Dark Tomorrow NGC
Boulder Dash GBA
Colin McRae 3.0 PS2/XBOX
Defender NGC
DOA 3 XBOX (CLASSICS)
DTM Race Driver PS2/XBOX
Enter The Matrix PC/PS2/NGC/XBOX
Fireblade XBOX
Ghost Recon XBOX
GTA 3 PS2
GTA Pack (GTA 1, 2 en London) PSX
GTA Vice City PS2
Haven PS2
Mortal Kombat XBOX
Oddworld XBOX (CLASSICS)
Project Gotham Racing XBOX (CLASSICS)
Rallisport Challenge XBOX (CLASSICS)
Rayman 3 NGC
SOCOM: Navy Seals Special Edition PS2
Splinter Cell PS2
Starsky & Hutch PS2
Tenchu PS2
Wakeboarding Unleashed GBA
Wario World NGC
Wolfenstein: Tides of War XBOX
X - Men2: Wolverine's Revenge NGC
Zelda the Wind Waker NGC
En alle nieuwe releases van Electronic Arts tot eind 2003!

10 JAAR



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

Tien jaar Power Unlimited staat gelijk aan de rapportage van tien jaar videogames. Dat er in die tien jaar tijd veel gebeurd en vooral veranderd is, weten gamers als geen ander. Maar ondanks dat games voortdurend evolueren; ze er steeds mooier uitzien, de gameplay dieper, veelzijdiger en uitgebreider wordt, betekent dit niet dat games automatisch beter zijn geworden.
Illustratief daarvoor zijn ook onze lijstjes van de 'Top 10 games aller tijden' waarin naast recente toppers voornamelijk games uit het verre verleden in het zonnetje zijn gezet.
Verder keken we in deze Special onder het kopje 'Grondleggers', naar de verschillende genres en hoe deze zich hebben ontwikkeld. J.J. nam bijvoorbeeld het F1 genre onder de loep, Skate checkte zijn verzameling footies en Boris dook in de geschiedenis van de beat'em ups.
Ook 'Gameshelden' lijken steeds lastiger een plekje te verdienen in de eregalerij. Simpelweg omdat ze na een paar spelletjes al vaak weer van het toneel verdwijnen of gewoonweg niet uniek genoeg zijn. Jurjen en Jan doken in deze materie en bespreken de bekendste gameshelden... en hun collega's die het net niet haalden.
Verder kom je door de special heen wat kaders tegen van bekende gamesdevelopers die een antwoord gaven op onze vraag 'hoe ziet de gamesindustrie er over 10 jaar uit?'
Tot slot bespreekt Ed 'de mooiste, opvallendste, meest spraakmakende en lelijkste covers' uit tien jaar PU-historie en hebben we ook nog eens twee pagina's ingeruimd om onze opgekropte 'ergernissen' uit de afgelopen jaren van ons af te schrijven.
Wie zei daar dat geschiedenis saai was?

JAN & JURJEN

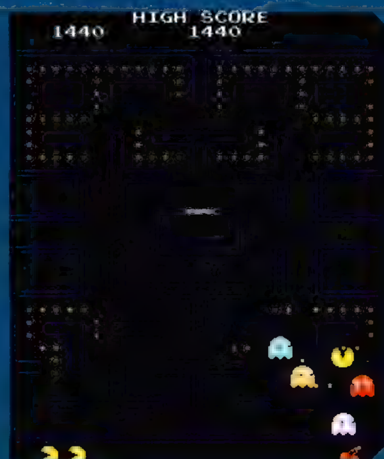
GAMESHELDEN DO

Van Pac-Man tot Solid Snake

Hoe komt dat toch? Dat het ene spelfiguur uitgroeit tot een wereldberoemd icoon en de andere na een of twee spelletjes roemloos ten onder gaat? De magie en uitstraling van een karakter staat of valt natuurlijk bij de gameplay, maar ook de manier waarop het karaktertje een wezenlijk onderdeel is van het spel.
Mario staat bijvoorbeeld synoniem voor sterke en diepe gameplay terwijl het besnorde mannetje als figuur weinig diepgang heeft. En over de persoonlijkheid van Lara Croft leren we steeds meer, terwijl de gameplay de laatste jaren juist weer wat stoffig werd.
We zetten de belangrijkste speliconen voor je op een rij.

PAC-MAN

Een pizza, waarvan hij de eerste punt reeds had verorberd. Dat inspireerde Toru Iwatani tot het ontwikkelen van Pac-Man, de klassieke videogame die in 1980 werd uitgebracht. Hiermee creëerde Iwatani het eerste spelfiguur dat je min of meer als een personage kunt beschouwen, en het succes was enorm. Mensen die nog nooit van het fenomeen videogame hadden gehoord werden plots besmet met de Pac-Man Fever, de kids werden bedolven onder tekenfilms, t-shirts en poppetjes van Pac-Man, terwijl Pac-Man-hits uit de speakers schalden.
Natuurlijk verschenen talloze direct herleidbare sequels en klonen (van Baby Pac-Man tot Happelaar), maar ook minder direct is de impact van Pac-Man vandaag de dag nog steeds voelbaar. Denk aan de vele videogames waarin de hoofdrolspelers zich door labyrinten bewegen, of het fenomeen powerup (de krachtpillen in de vier hoeken gaven Pac-Man superkracht).
Pac-Man zelf is in de loop van de jaren langzaam uitgebouwd tot een wandelend persoontje met grote ogen en handen, maar dat heeft hem niet geholpen om een verdere rol van betekenis te kunnen spelen in de geschiedenis van de videogames. De platformers waarin hij de hoofdrol speelt zijn matige tijdverdrijvers die je hooguit speelt om het klassieke Pac-Man te ontlokken, en daar ben je dan wel weer een paar uurtjes zoet mee want de chemie van het pillenvreten blijkt vandaag de dag nog steeds te werken.









DUKE NUKEM

Hij is de meeste macho spelheld die ooit het licht zag; de stekelige, met zonnebril getooide, zich van foute oneliners bedienende, opgepompte kleerkast Duke Nukem. The Duke knalde er flink op los waarbij buitenaardse zwijnen in politiekostuums zijn voornaamste vijanden waren.
Het was 1991 toen hij vrij onopvallend in een sidecrolling platformgame debuteerde, twee jaar later gevolgd door Duke Nukem II. Maar de blonde testosteronheld kreeg pas echt faam in 1996 met Duke Nukem 3D. Geen platformgame maar een rechttoe, rechtaan shooter. Voortdurend zichzelf prijzend "Hail To The King Baby", flirtend met paaldanseressen in stripbars en een ravage achterlatend bood The Duke humor die Quake ontbeerde. Helaas werd ontwikkelaar 3D Realms behoorlijk lui door het succes. Het spel verscheen nog wel voor Nintendo 64 en er kwamen bizar veel add-ons uit voor de PC versie.
Op een echt vervolg van DN3D wachten we nog steeds want Duke Nukem Forever is al tig keer uitgesteld.
Wel maakte Duke twee uitstapjes naar de PSX (Time To Kill & Land Of The Babes) en verscheen het matige PC zoethoudertje Duke Nukem: Manhattan Project. Maar de status van deze gamesheld is de laatste jaren flink aan het afbrokkelen door de bizar lange ontwikkeltijd van DNF.

NET NIET

Niet ieder spelfiguur krijgt de sterrenstatus die zijn bedenkers hem of haar hadden toebedacht. Vaak schieten spelontwikkelaars wat door in hun voornemen om hun held cool te maken of een 'attitude' mee te geven, met irritante misbaksels als Croq en Bubsy als resultaat.
Soms is het spelfiguurtje wel tof maar is de gameplay te weinig bijzonder om de hoofdpersoon naar de absolute heldenstatus te lanceren, hiervan zijn Crash Bandicoot en Spyro goede voorbeelden.
Andere helden ontbreken simpelweg in ons overzicht omdat ze op bepaalde punten net eventjes te kort schoten, vaak met betrekking tot de algemene herkenbaarheidsfactor.
Onder het kopje "Net Niet" willen we de volgende helden toch nog hartelijk bedanken voor vele onvergetelijke uren: Samus, Gordon Freeman, Rayman, JC Denton, Bomberman, Gabriel Knight, Cate Archer, Donkey Kong, Cloud, Codename 47, Max Payne, Kirby, Sam Fisher, Ryo Hazuki, Kyle Katarn en natuurlijk de hele familie Belmont!



GAMESHISTORIE 1972-2003

1972



1972 • Het eerste home videogame systeem, de Magnavox Odyssey, ziet het licht. Nolan Bushnell en A. Alcorn starten een bedrijf genaamd Atari en komen met een acradekast met daarop het spelletje Pong.

1973



1974

1974 • Pong betreedt de huiskamers.

OR DE JAREN HEEN

SUPER MARIO

Het uiterlijk van Super Mario is bepaald door de gebrekkige technologie anno 1981. Omdat zijn spelfiguurtje slechts uit een beperkt aantal pixels kon bestaan, was het voor Shigeru Miyamoto zaak deze ruimte creatief in te vullen, om de illusie van een wandelend en springend mannetje hoog te houden. Het aanvankelijk nog naamloze character kreeg een snor omdat een mond heel lastig was vorm te geven, en om de armpjes beter af te laten steken tegen het rompje werd het mollige manneke in een tuinbroek gehesen. Petje op zijn kop (haar is ook al zo lastig te pixelen) en daar was ie dan, de timmerman die zijn vriendin uit de klauwen van een hitsige aap moest redden in de videogame Donkey Kong.
De rest is geschiedenis. Inmiddels heeft Super Mario zijn besnorde snufferd laten zien in bijna honderd videogames, niet alleen in heroïsche platformavonturen maar ook in tal van actie- en puzzelgames, we noemen Super Smash Bros., Super Mario Kart, Dr. Mario, Super Mario Party en, eh, Sim City (in de SNES-versie kun je een Mario-standbeeld ontgrendelen).
Inderdaad, Mario is een veelzijdig baasje geworden en zolang Nintendo ervoor zorgt dat zijn naam synoniem blijft aan kwaliteit kan ie nog wel wat jaartjes mee. Een wereld waarin we niet meer kunnen uitzien naar 'de nieuwe Mario!' is een kleurloos oord!



LARA CROFT

Nooit eerder in de game-industrie werd een spelkarakter zo'n inslaand succes en nooit eerder werd dat succes zo schaamteloos uitgemolken als met Tomb Raider.
We schrijven het jaar 1996 en Lara Croft - de vrouwelijke tegenhanger van Indiana Jones - prijkt met haar volle boezem op de cover van een speldoos. De game is een gigantisch succes en gamende jongens kwijlen over hun computerscherm.
Natuurlijk had Tomb Raider meer te bieden dan alleen puntige tieten (die in de jaren erna steeds iets ronder zouden worden). Als third-person action-adventure was Tomb Raider een fantastisch spel vol indrukwekkende puzzels, mooie actie monumenten, enorme veel klim en klauterpartijen en een spannend verhaal. En ook deel 2 was groots! Lara Croft had alles: ze was mooi, lenig, kon met guns overweg, reed op motoren, bestuurde speedboten en klom als een acrobaat door het beeld.
Ook als lifestyle icoon werd Lara populair. Ze stond op covers van modetijdschriften, kreeg haar eigen film en comic en verraste op videomuren tijdens de concerttournee van U2.
Toch hadden de meeste liefhebbers het op een gegeven moment wel gehad. Vijf delen Tomb Raider was erg veel, zeker omdat er per deel nauwelijks iets veranderde. In juni tracht de nieuwe, meer volwassen Lara Coft in Angel Of Darkness opnieuw haar status te claimen...





LINK

Eigenlijk heet Link helemaal geen Link. Aan het begin van ieder avontuur in de Legend of Zelda mag je de hoofdrolspeler namelijk zelf een naam geven. Toch is de naam Link nog niet zo raar gekozen: hij vormt natuurlijk de 'link' tussen de speler en het spel.
Link begon zijn avonturen in The Legend of Zelda (1987). Ondertussen heeft het dappere jochie het kwaad bestreden in tien volwaardige hoofdstukken van de serie, terwijl hij ondertussen nog wat zijweggetjes bewandelde in speciale versies en vechtspellen, inclusief enkele doodlopende wegen: de wanstaltige avonturen op de CD-I.
Tussen zwaarbewapende spierbundels en rondborstige tantes valt de spelheld Link op door onopvallendheid. Het is gewoon een alledaags jochie dat toevallig wordt meegesleurd in gebeurtenissen die vele malen groter zijn dan hijzelf.
In Ocarina of Time lijkt Link een wat stoerdere weg in te slaan, hij verandert halverwege het spel van een onschuldig jochie in een stoere gast van een jaar of achttien. Toen Nintendo de eerste Zelda voor de Cube vervolgens aankondigde met een filmpje waarin een superstoere Link met zijn zwaard liep te hakken, leek het er dan ook op dat dit de Link van de 21e eeuw zou worden. Niet



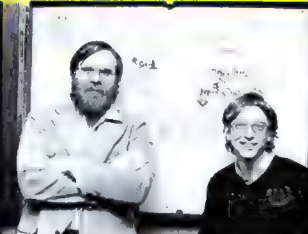
(ANTI)HELDEN

Niet iedere held hoeft er gespierd, sexy, pluizig of sympathiek uit te zien om toch die status toegedicht te krijgen. Leisure Suit Larry is daar een goed voorbeeld van, maar ook de slungelige en stuntelige Guybrush Threepwood uit de befaamde Monkey Island series is een antiheld met faam.
Roger Wilco, de ruimteschoonmaker uit de Space Quest reeks (In Space No One Can Hear You Clean!), kan Larry en Guybrush een handje schudden. Roger Wilco is alles wat Luke Skywalker of Buck Rogers niet is en juist daarom sloeg deze sciencefiction parodie zo aan.
Toch blijven het uitzonderingen. De meeste computerhelden moeten nog altijd stoer, sterk en onoverwinnelijk zijn.



GAMESHISTORIE 1972-2003

1975 Bill Gates en Paul Allen starten in hun garage een bedrijfje genaamd Microsoft.



1976 Fairchild Camera & Instrument releast het Video Entertainment System: de eerste spelcartridges zijn geboren.



dus, want in The Wind Waker oogt Link onschuldiger dan ooit, terwijl hij zijn stoere gezicht weer laat zien in Namco's Soul Calibur II. We zijn benieuwd welke kant van Link we in de volgende Zelda te zien krijgen!

LARRY LAFFER

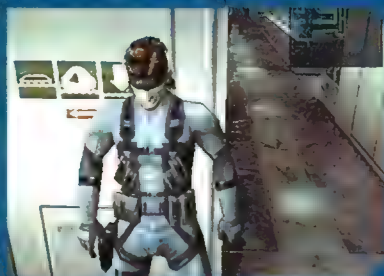
"Hi, My Name is Larry, Larry Laffer". Met deze openingszin heeft de meest klungelige vrouwenversierder uit de geschiedenis van computergames talloze chicks proberen te scoren. Soms met succes, maar veel vaker resulteerde de gesprekjes van Larry in even rampzalige als dolkomische spelsituaties.
De eerste keer dat we met het licht kalende, in een Saturday Night Fever outfit gehesen, mannetje op stap mochten was in 1987. Het fraai allitererende Leisure Suit Larry: In the Land of the Lounge Lizards deed heel wat stof opwaaien.
Voorbeeld: op een gegeven moest je met en hoertje naar bed (afgeschermd met een censuurbalkje) en als je geen condoom gebruikte, kreeg je AIDS en stierf je. Oorspronkelijk wilde geen winkel het spel op de planken hebben en je moest vijf vragen beantwoorden om aan te tonen dat je ouder dan 18 was, voordat je het spel kon spelen.
Het spelidee, een adventure waarin je zoveel mogelijk vrouwen moest scoren, was briljant en het leidde tot stupide en zeer vermakelijke situaties. In de eerste serie games moest de speler bovendien nog alle handelingen van lulletje Larry via tekst intikken, wat tot veel memorabele commentaar van de computer leidde: "You can't do THAT Larry!". Daarna kregen we het point & click systeem.
In totaal zijn er zes Larry adventures gemaakt door toenmalig Sierra kopstuk Al Lowe. Het is duidelijk dat deel 1 en 2 de leukste waren. Daarna werden de puzzels voorspelbaar, makkelijker en leek ook de magie per deel af te nemen.



SOLID SNAKE

Hij heeft maar in vier spelletjes gespeeld maar toch heeft Solid Snake, een elitelid van de spec ops unit Fox Hound, een onaantastbare status als supercool spelkarakter.
In 1988 sluipt hij voor het eerst naar de NES. Het was tevens de eerste keer dat stealth een rol speelde in een spel waarbij de run & gun tactiek werd ingewisseld voor sneaken en plannen.
Ook het vervolg op NES, Snake's Revenge, werd door de liefhebbers opgepakt. Snake oogde in deze games nog echt als een Amerikaanse commando.
Het was op de PSX in Metal Gear Solid dat Snake transformeerde tot een geheimzinnig, ietwat verbitterd personage dat een verleden met zich meetorst. De gamers leerden door middel van gesprekken tussen Snake en z'n thuisbasis veel meer over hun held die synoniem stond voor meeslepende en vernieuwende gameplay en die stealth echt op de kaart zette. MGS was de blauwdruk voor vele andere games die zouden volgen en de echte stealth gameplay was geboren.
Hoe pijnlijk was het dan ook dat in Sons Of Liberty, de opvolger van MGS, de speler maar weinig met Snake kon vertoeven en het merendeel moest doen met de veel minder aantrekkelijke Raiden.
Toch is de MGS gameplay nog altijd van zeer grote invloed op de gameplay van games van nu; met Splinter Cell als meest recente voorbeeld.





SONIC

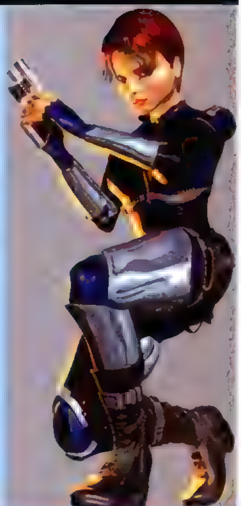
Sssssssssonic is sssssnel man! Ontwikkeld om een lollig loodgietertje stof te laten happen, werd Sonic een spelfiguurtje dat bruiste van de energie. Als je als speler hem eventjes met rust liet, stond de blauwe egel ongeduldig met zijn pootje te tappen, een ongeduldige grijns op zijn smoel. Hij wilde verder, vooruit en liefst zo snel mogelijk, waarbij hij zich oprolde tot een balletje dat je door de levels liet stuiteren als een kogel door een flipperkast.
De eerste Sonic werd in 1991 enthousiast ontvangen, de gameplay was snel, het character was cool, de muziek fantastisch en de graphics flitsend. Puntje van kritiek was dat het hier en daar wat aan diepgang en afwisseling miste, zeker in vergelijking met Nintendo's tegenaanval Super Mario World.
Nu we in Sonic Adventure 2 echter van diepgang en afwisseling hebben kunnen "genieten", weten we dat Sonic-games het daar gewoon niet van moeten hebben. Sonic gaat om instinctief gamen, zo snel als je reflexen de blauwe egel kunnen volgen, en de actie heeft op momenten meer weg van een racegame dan van een platformer.
Tegenwoordig heeft Sonic vriendschap gesloten met Mario; de Sonic-games verschijnen hoofdzakelijk voor de systemen van Nintendo, met Sonic's veelbelovende derde 3D-avontuur gepland voor release op de Cube in 2004.





TOPPERS VAN DE TOEKOMST

Natuurlijk kwam tijdens het schrijven van dit artikel de vraag bovendrijven: welke spelfiguren hebben de potentie om in de toekomst een toonaangevende rol in het spelheldendom op te eisen?
In onze kristallen bol verschenen allereerst de verleidelijke snuitjes van Joanna Dark en Kameo, twee jongedames die gaan schitteren in potentiële Xbox-toppers die door Rare worden ontwikkeld. Rare heeft met games als Donkey Kong Country en Banjo-Kazooie natuurlijk al bewezen spelpersonages op pakkende wijze te kunnen uitwerken.
Datzelfde geldt voor Naughty Dog, het bedrijfje dat we kennen van PSX-Icoon Crash Bandicoot en Jak & Daxter. In Jak 2 zien de helden er nog beter uit en omdat we ook speltechnisch de nodige verbeteringen verwachten, zien we dit duo in de toekomst binnen het spelhelden legioen nog wel een belangrijke rol spelen.



GAMESHISTORIE 1972-2003

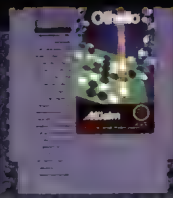
1977

1977 • De Atari VCS/2600 ziet het licht. Dat jaar verschijnen games als Space Invaders, Mr. Do's Castle en Pitfall.



1978

1978 Nintendo komt met haar eerste arcadegame: een computerversie van Othello.



1979

1979 • De games Lunar Lander en Asteroids komen uit.

DE GENRES EN HUN GRONDLEGGERS

Waarmee is het allemaal begonnen en hoe nu verder...



Donkey Kong

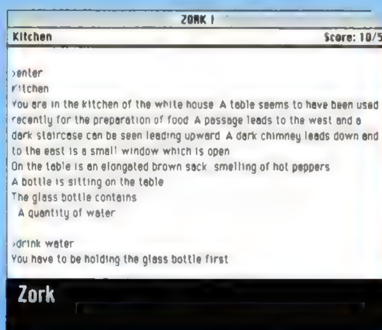


Sonic The Hedgehoc

Hoewel niet alle games in een 'hokje' zijn te stoppen biedt de indeling in genres toch de nodige houvast. Op de volgende pagina's lees je onder andere welke games de basis legden voor het betreffende genre.

ADVENTURES

Het adventure begon als tekst-adventure, eind jaren zeventig. Het was een voorgeprogrammeerde verhaallijn met verschillende paden die de speler kon bewandelen in pure tekstvorm. De enige interactie was het intikken van tekst. De fantasie vond plaats in je hoofd. Een wereldberoemd tekst-adventure is het spel **Zork**.
Midden jaren tachtig verschenen de eerste grafische adventures. Vooral Sierra schreef op dat gebied geschiedenis met series als **Leisure Suit Larry, Space Quest, King's Quest, Police Quest en Quest For Glory**.
Een andere grote speler was (en is) LucasArts dat met bizarre adventures als **Maniac Mansion, Zak McKracken & The Alien Mindbenders, The Secret of Monkey Island en Full Throttle** humor en totaal onlogische puzzels met elkaar combineerde. LucasArts introduceerde bovendien een revolutionaire techniek: het 'point and click systeem'. Het beeldscherm was voor 2/3 gevuld als speelscherm en voor 1/3 met korte zinsneden als "Pick Up", "Open" "Push", "Pull", "Use" en "Give". Later kon je het complete spel met de muis spelen en verdween de tekstinput.
Naast third-person adventures verschenen er ook serieuzere adventures waarin behoorlijk moeilijke puzzels moesten worden opgelost. Wereldberoemd is het veel gekopieerde **Myst**.
Weer wat later kwamen de adventures die gebruik maakten van echte filmbeelden zoals de thrillers **Phantasmagoria I & II, Gabriel Knight II** en later **Black Dahlia** en **The X-Files**. Ook deze speelde je vanuit first-person. De interactieve film heeft het niet gered, maar de (serieuze) first-person adventures bestaan nog steeds in de vorm van **Myst III, Schizm** en het recente **Post Mortem**.
Ook de third person adventures, vaak tekenfilm-achtig, bestaan nog steeds en games als **Escape From Monkey Island, The Longest Journey** en het briljant **Syberia** bevestigen het bestaansrecht van het genre. Fans kijken inmiddels halsreikend uit naar **Broken Sword 3, Full Throttle 2** en **Syberia 2**. Hoezo adventures dood?



Zork



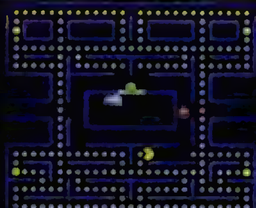
Police Quest

PLATFORMGAMES

Springen! Daar draait het om in het platformspel. En lopen natuurlijk. Daarom worden dit soort spellen ook wel jump 'n run genoemd.
Mario waagde de eerste sprongen in dit genre, maar in **Donkey Kong** was hij nog een naamloos poppetje dat door de gamers Jumpman werd genoemd. Pas in het vervolg, **Donkey Kong Junior**, kreeg snorremans zijn 'echte' naam van z'n geestelijk vader Shigeru Miyamoto.
Met Donkey Kong was het zaad van het platformgenre gezaaid, om in het grensverleggende **Super Mario Bros.** tot bloei te komen. Hierin bewoog Mario zich voorbij verschuivende achtergronden, waardoor het spel een avontuurlijk tintje kreeg, je wilde steeds verder spelen, om te kijken wat er achter de volgende hindernis lag verborgen. Daarnaast zaten de 36 levels vol geheimen, zodat je iedere spelsessie wel weer iets nieuwe ontdekte.
Sonic werd door Yuji Naka geschapen als het hippe alternatief voor Mario, en door de nadruk te verschuiven van 'Jump' naar 'Run' schoot de coole Sonic als een kanonskogel door het beeld. In **Sonic the Hedgehog** maakten elementen als zoeken en verkennen plaats voor snelheid en een racegame-achtige flow. Voor het eerst sinds Super Mario Bros. resulteerde dit in een geheel nieuwe spelervaring in het platformgenre.
Desondanks bleef Super Mario de dienst uitmaken in platformland, vooral omdat elke nieuwe Mario telkens weer goed was voor nieuwe spelideeën. En die zijn schaars in dit genre! Zelfs de allerbeste platformers zoals **Donkey Kong Country, Sonic Adventure, Ratchet & Clank, Jak & Daxter, Rayman 2, Crash Bandicoot en Banjo-Kazooie**, leunen sterk op het pionierswerk dat door Mario in eerdere games werd verricht.
Super Mario 64 was de allereerste 3D-platformer en eigenlijk is er sinds de release ervan weinig schokkends gebeurd in het genre. Meest vernieuwende aspecten zijn de toevoeging van allerhande gadgets (**Ratchet & Clank, Super Mario Sunshine, Blinx**) en het oprekken van levels tot reusachtige spelwerelden, terwijl het toevoegen van een hulpmaatje zo'n beetje standaard is geworden.
Het wordt tijd dat er weer eens iets radicaals gebeurt in het genre. Mario 128 misschien?

GAMESHISTORIE 1972-2003

1980 •Namco brengt Pac-Man uit, de meest populaire arcade game ooit. Meer dan 300.000 units wereldwijd verkocht. Een bizar aantal voor die tijd.



1981 •Donkey Kong verschijnt in de arcade (met de toen nog naamloze Mario).
•Het eerste officiële dodelijke game-slachtoffer: man krijg hartaanval tijdens het spelen van de game Berzerk.
•Ultima komt uit.



1982 •De Atari 5200 komt uit. Bekende games zijn Congo Pongo, Pole Position en Dig Dug. De controller valt niet goed door de starre joystick.



Wolfenstein 3D

FIRST-PERSON SHOOTERS OP PC

We schrijven het jaar 1992 en Id Software brengt **Wolfenstein 3D**; voor het eerst zag de speler alles door de ogen van de hoofdpersoon. Je bewoog 'vrijelijk' door het scherm en je zag het wapen dat je vasthield. Wolfenstein 3D gaf de speler diepte, perspectief en... angst!
Hetzelfde Id Software komt al snel met **Doom**. Een enorm succes en opgepikt door specifieke clubjes gamers die het over een LAN gingen spelen. Na Doom lijkt er bijster weinig te veranderen aan het schiet-op-alles-wat-beweegt principe met klonen als **Rise Of The Triad, Dark Forces** en **Herectic** als grootste hits. Natuurlijk komt **Doom II**, maar ook **Duke Nukem 3D**; quasi-3D, aangevuld met over-the-top humor.
Toch werd **Quake** dé king. Quake had superbe graphics, multiplayer voor zestien spelers en was zeer kneedbaar voor MODmakers. Het begin van de Quake communtiy was een feit.
Schietspellen kenden tot dan nauwelijks een verhaallijn. **Jedi Knight** had die wel, naast cutscènes, non-lineaire gameplay, force powers...een instant klassieker.
Een andere mijlpijl was **Unreal**, met name vanwege de nieuwe engine die borg stond voor enorme open ruimtes en oogstrelende graphics.
En toen... kwam **Half-Life** met z'n interactiviteit tussen speler en wereld, de meeslepende actie, de waanzinnig scipted events, de voelbare sensatie.
Om maar te zwijgen over de daarop volgende Mods (**Counterstrike**) die tot vandaag de dag de game-industrie beïnvloeden.
Sindsdien zien we verschillende kampen. Games die terugkeren naar de old skool dagen van Doom (**Serious Sam, Will Rock**) of juist games die de speler keuzes laten en tegelijkertijd een spannend verhaal willen vertellen.
Anderen gaan voor bruut geweld (**Soldier Of Fortune**), puur online knallen (**Quake III** en **UT**), realisme (**SWAT, Rainbow Six, Delta Force**) of science-fiction (**Alien vs Predator, Elite Force**).
Ook komen er subgenres zoals de first-person sneaker of de thinking shooter (**Deus Ex, Thief**). Deze subgenres oogsten veel lof en inspireren op hun beurt weer stealth games als **Splinter Cell**.
Inmiddels wacht de wereld nog steeds op **Half-Life 2** en **Duke Nukem Forever,** waarover we binnenkort meer duidelijkheid zouden moeten krijgen.


Doom

NAAM: Alex Ward
BEDRIJF: Criterion Games
GAMES: Burnout
OVER 10 JAAR: Zal interactieve entertainment groter zijn dan men zich had kunnen voorstellen. Er zal een synergie van entertainment ervaringen zoals films en televisie hebben plaatsgevonden. De machines zullen breedband klaar zijn, zodat er eindelijk een digitale wereld zal ontstaan.



SPACE-TRADING GAMES

Misschien heb je ooit gehoord van een spel met de naam **Elite**. Nou, laat mij je vertellen dat het veel meer is dan een spel. Het is de droom van David Braben die in de jaren '80 op de ZX Spectrum aan het programmeren sloeg met verbluffend resultaat.
In een tijd waarin graphics nog als overbodige luxe werden gezien, slaagde hij erin om een geloofwaardig melkwegstelsel te creëren waarin je handel kon drijven met planeten en waarin zich oorlogen afspeelden en ruimtepiraten op de loer lagen. Honderdduizenden space-fanaten van over de hele wereld kochten een zogenaamde homecomputer om deze revolutie mee te maken.
Een paar jaar later volgde **Elite 2**, misschien wel de beste game ooit gemaakt. David Braben perfectioneerde het handelssysteem, voegde nog meer ruimteschepen toe en het belangrijkste van alles... hij zorgde voor adembenemende graphics.
De game behaalde in diverse magazines een perfecte score en enkele toonaangevende wetenschappelijke tijdschriften besteedden uitgebreid aandacht aan de opzienbarende diepgang van Elite 2. Voor het eerst in de geschiedenis begonnen mensen te begrijpen hoe populair games zouden kunnen gaan worden. Niet langer waren gamers beperkt tot het platte vermaak van **Pac-Man en Space Invaders** maar diepgang en uitgebalanceerde gameplay hadden hun opwachting gemaakt en waren in één klap geperfectioneerd.
Er is ooit nog een derde deel in de Elite serie verschenen maar die game was vanaf het begin al gedoemd te mislukken. Er was te veel geld mee gemoeid en het resultaat was een gehaaste, ongebalanceerde game met meer bugs dan ruimteschepen. Gamers waren massaal teleurgesteld en ik kan me geen geval van een grotere anticlimax herinneren.
De eerste twee Elite games hebben de basis gelegd voor games als **Freelancer, Privateer** en vele andere Space-Trading games. Nog nooit is er echter een betere, completere en intelligentere titel in dit genre uitgebracht dan Elite 2. Misschien dat daar volgend jaar verandering in komt als David Braben, de meester zelf, na jaren werk eindelijk Elite 4 aan de wereld zal tonen.



Elite


Elite 2

FORMULE 1

Formule 1 is een genre waaraan het afgelopen decennium geen moer is veranderd, op de graphics na dan. En dat hebben we te danken aan één persoon: Geoff Crammond.
In 1992 bracht deze Britse kluizenaar een F1-sim op de markt die de realiteit op gameplay-gebied angstig dicht benaderde. Ik wil niets tekort te doen aan titels als **Formula One** op de Commodore 64 of **F1 Challenge** op de Saturn, maar dat waren toch meer arcade racers.
Bij Grand Prix reed je in realistisch reagerende wagens op exacte kopieën van de circuits en je kon flink afstellen. Het realisme viel grafisch nog niet zo op, maar de racedata klopten aan alle kanten. In 1996 perfectioneerde Crammond de boel met Grand Prix 2, algemeen be-

GAMESHISTORIE 1972-2003

1983

1983 •Don Bluth's Dragon's Lair is de eerste arcadegame met laserdisk technologie.
•De Commodore 64 komt uit.
•Nintendo's Famicom wordt in Japan gelanceerd met arcadehits als Donkey Kong, Donkey Kong Junior en Popeye.

1984

1984 •Sega Master System verschijnt, bekende games zijn Frogger, Buck Rogers, Congo Bongo.
•Elite komt uit. De spacetrade-sim is geboren.



1985

1985 •Geboorte van Nintendo's NES (in 1986 wereldwijd).
•Rusland beheerst de wereld met Tetris: een verslavend puzzelspelletje voor de PC.

schouwd als de beste F1-sim aller tijden. Sindsdien staan we stil... Andere F1-series, hoewel succesvol (**Formula One, F1, Formula I Racing**) slaagden er nooit in de kwaliteit van Crammond te evenaren. Crammond kwam zelf ook niet meer verder; **GP3, GP3 2002 Season en GP4** oogden fraaier en bevatten zeker betere data, ze veranderden echter niets aan de gameplay. Ook arcade-achtige spin-offs (**Jack Villeneuve Racing**) mislukten.
Slechts **Grand Prix Legends**, dat F1 racen uit 1967 bracht, wist de F1-gemeenschap in 1999 nog wakker te schudden. De game was echter extreem moeilijk en beperkte zo het aantal fans.
Gaat er in de toekomst nog iets veranderen? Ik denk van niet. Crammond heeft gewoon te vroeg de bijna perfecte standaard neergezet. En bij een sport die zelf ook nauwelijks verandert leidt dat tot weinig speelruimte voor nieuwe developers. Komt nog eens bij dat F1-fans geen fantasie dulden en alleen games met de juiste licentie willen.
Ik ben bang dat we de komende jaren alleen nog maar dezelfde game zien in een nieuw kleurtje. Het F1-genre dreigt daarmee de nieuwe FIFA te worden.



Grand Prix 4


Formula One

REAL-TIME STRATEGY

Het relatief jonge RTS genre kent zijn oorsprong in **Dune 2** van Westwood dat in 1992 verschijnt. Al snel komt de opvolger in de vorm van **Command & Conquer** dat zijn fantasy concurrent ziet in **Warcraft: Orcs & Humans** van Blizzard. Daarna krijgen we tientallen C&C klonen waarbij het immer draait om: bouw een basis, oogst mineralen voor inkomsten en train/produceer eenheden om de vijand te verslaan.


Dune 2


Age Of Empires

Dat principe is vandaag de dag nog steeds grotendeels gehandhaafd en is alles eigenlijk alleen voor het oog een stuk aantrekkelijker gemaakt (**KKND, Dark Reign 2, Force Commander, Total Annihilation, Starcraft, Homeworld**).
Gelukkig zien we ook variaties binnen het genre. Zo geeft het middeleeuws-fantasie getinte **Myth** haar spelers een vast aantal units en wordt er niet getraind en geoogst, een principe dat **Ground Control** later ook toepast. Ensemble Studios brengt meer Civilization en bouwsim elementen met haar **Age Of Empires** serie. En ook de Command & Conquer reeks probeert zichzelf keer op keer opnieuw uit te vinden. Helaas ligt de nadruk te vaak op uiterlijk machtsvertoon.
Sommige ontwikkelaars hoeven niet perse voor 3D te gaan en mikken op historisch getinte veldslagen (**Sudden Strike, Cossacks**). Daarnaast wordt leentje buur gespeeld bij ander genres, zoals de geslaagde RPG injectie in **Warcraft III**.
Toch gaan ontwikkelaars over het algemeen voor safe en maken sequels de dienst uit. Als zal de fan niet klagen bij het vooruitzicht van **Homeworld 2, Ground Control 2, Warcraft III: Frozen Throne en Age Of Mythology: The Titans.**

ROLE PLAYING GAMES OP CONSOLE

Dit is nu echt zo'n genre waarvan de grenzen waziger zijn dan Jurjen na twee flessen Whiskey. Voor het gemak gaan we het dus alleen maar hebben over de traditionele Role Playing Games die voor consoles verschenen.
De eerste RPG voor een console werd voor Enix ontwikkeld door Yuji Horii. Met de **Dragon Quest-serie** behaalde hij waanzinnige succes in Japan, maar helaas is dat met **Dragon Warrior** (zo heet de spelserie in het Westen) nog niet in Europa gelukt. Bij ons is de doorbraak van het genre in z'n geheel toe te schrijven aan – tot voor kort – de voornaamste concurrent van Enix: Square Soft.
In Square's eerste **Final Fantasy**, die volgens bedenker Hironobu Sakaguchi eigenlijk ook de laatste had moeten zijn (vandaar het woordje "Final"), worden de elementen uit Dragon Quest op meer verhalende en beeldende wijze uitgewerkt. Deze aanpak vindt zijn meest doeltreffende vorm in **Final Fantasy III**. Van de eerste seconden tot de wonderschone eindscène staat deze game bol van de emotie en dramatiek, gedragen door een uitstekend spelmechaniek en doorspekt met tal van heerlijk complexe puzzels en uitdagingen.
De volgende baanbrekende game in de serie is **Final Fantasy VII**, de game die het rollenspel vernieuwde met veel nadruk op sfeer en filmpjes. Qua emotionele verbintenis tussen spelers en spelfiguren is FFVII een absoluut hoogtepunt in de geschiedenis van de videogames en betekende de doorbraak van RPG-games in Europa.
Natuurlijk heeft Square vele andere meesterwerken voortgebracht, maar geen enkele had de grondleggende waarde van Final Fantasy deeltje 1, 3 en 7. Toch kunnen we het niet laten om kunststukjes als **Chrono Trigger, Secret of Mana, Xenogears en Super Mario RPG** nog even te noemen.
En als we toch bezig zijn, natuurlijk mag ook Sega in dit stukje niet ontbreken, met werken als **Phantasy Star, Shining Force en Skies of Arcadia** is dit toch ook een RPG-bakker van wereldklasse, die met **Panzer Dragoon Saga** misschien wel de beste RPG tot op heden maakte.
Onze hoop voor de toekomst is dan ook gevestigd op een nieuwe RPG in het Panzer Dragoon-universum, alsmede de juweeltjes die ongetwijfeld


Final Fantasy


Dragon Quest

GAMESHISTORIE 1872-2003



zullen ontstaan nu Enix en Square Soft zich met elkaar hebben verbonden in Square-Enix.

FOOTIES

Als we ons beperken tot de laatste tien jaar, en genietbare maar onrealistische games als **Match Day, Kick-Off en Sensible Soccer** op onder meer de Amiga en Atari ST even achter ons laten, begint rond 1995 het balletje pas echt te rollen, als ontwikkelaars Konami en EA zich serieus in de strijd gaan mengen. Opeens zagen we bijvoorbeeld op SNES en Megadrive footiegames met voor die tijd oogverblindende graphics en vernieuwende gameplay, **zoals International Superstar Soccer en FIFA Soccer**. In de hiernavolgende jaren kregen ook de PSX, Saturn, PC en N64 verscheidene edities voor hun kiezen, waarvan KCEO's **ISS 64**, KCET's **ISS Pro** en **FIFA'98** van EA het meest in 't oog sprongen.
Andere ontwikkelaars probeerden nog in het spoor van deze twee te blijven (o.a. Gremlin's **Actua Soccer**-serie en Sega's **Worldwide Soccer en Virtua Striker**), maar het werd toen al duidelijk dat zowel Konami als EA praktisch untouchable waren.
De laatste vijf jaar heb ik heel wat footiegames de revue zien passeren: **Michael Owen's World League Soccer, David Beckham Soccer, Ronaldo V-Football, UEFA Challenge**...allemaal titels die niet of nauwelijks overeind bleven tussen het geweld van Konami en EA. **This Is Football** van Sony wist nog enigszins in het spoor te blijven, maar ook niet meer dan dat.
Zeker niet toen in 1998 KCET de bezitters van een PSX trakteerde op **ISS Pro Evolution**, de game die vooral dankzij de superrealistische gameplay met kop en schouders boven de rest uitstak. De FIFA-games verkochten destijds vele malen beter (vooral op de PC), maar dat was gezien de mooiere graphics, meerdere toernooi- en cupvormen, meer arcadeachtige gameplay en een grotere zak geld om het te pushen, ook niet zo verwonderlijk.
Veel bijzondere verbeteringen vielen er niet echt te bespeuren in de FIFA-reeks, de afgelopen jaren. Dit in tegenstelling tot de producten van KCET en in mindere mate KCEO (de meer arcade-based ISS games). Weliswaar heeft EA ingezien dat het de boel anders moet aanpakken (**FIFA 2003**), het is in mijn ogen toch KCET dat vandaag de dag de dienst uitmaakt. Het magistrale **Pro Evolution Soccer** en z'n opvolger op de PS2 bliezen me volledig weg. Nooit eerder werd de sport zo realistisch weergegeven.
Het lijkt me wat dat betreft sterk dat andere ontwikkelaars nog zullen proberen een PES of FIFA beater te maken. Nu maar hopen dat Konami en EA kritisch zullen blijven ten opzichte van hun toekomstige edities, zodat we ook de komende jaren weer volop kunnen genieten van al dat moois op onze beeldschermen.


Sensible Soccer



FIFA 95

FIGHTING GAMES

Vandaag de dag spelen we games als **Soul Calibur 2, Tekken 4 en Virtua Fighter 4,** stuk voor stuk games die voortvloeien uit de grondleggers van het fightinggame genre. De onbetwiste grondlegger voor het genre was **The Way of the Exploding Fist,** een game die midden jaren 80 onder andere verscheen op de Commodore 64, en was in zijn tijd niet alleen het mooiste dat we ooit gezien hadden maar ook een van de eerste goed speelbare vechtgames.
Er waren geen combo's of fatalities maar de basics waren wel aanwezig. Naar achteren en een druk op de knop was een roundhouse kick en schuin naar achteren en knop was een low kick; moves die we vandaag de dag nog op dezelfde manier terugzien in **Mortal Kombat en Tekken 4**.
Fist 2, het vervolg, is misschien wel een van de meest opzienbarende games ooit. Het was een echte action adventure, misschien wel de eerste in zijn soort. Het spel kende een enorm doolhof en overal waar je kwam, moest je het opnemen tegen handlangers van de Evil Warlord, je kent hem wel.
De achtergrond van Fist 2 scrollde en omdat je steeds de keuze had uit meerdere routes, ontstond er zo'n beetje het eerste gevoel van vrijheid in een game. Deze variaties zijn regelrecht terug te zien in toppers als **Shenmue, Tenchu** en een handvol andere action adventures.
Maar het fighting genre is ook nog een andere kant op geëvolueerd. Toen **Kung Fu Master** in de arcades verscheen was iedereen gelijk verkocht. De combinatie tussen vecht/platformgame was zo goed dat er letterlijk honderden games werden uitgebracht die dit principe min of meer kopieerden of op hun eigen manier verder brachten. Zonder titels als The Way of the Exploding Fist, Fist 2 en Kung Fu Master zou de gamesafdeling van je lokale winkelcentrum er heel anders hebben uitgezien. ◀



The Way Of The Exploding Fist



Kung Fu Master

NAAM: Koji 'Iga' Igarashi
BEDRIJF: Konami
GAMES: Castlevania
OVER 10 JAAR: Zullen we (nog) geen games laten reageren op hersenimpulsen, maar waarschijnlijk zien we iets heel anders dan de joypad (een controller die je oog scant, zodat je simpelweg met je oog een cursor op het scherm kan besturen, bijvoorbeeld). Ik verwacht een soort hoofdtooi met een display die voor de ogen valt, iets als de Virtual Boy en het zou heel leuk zijn als we een 3D beeld konden maken dat gelijk staat aan ons perspectief. Natuurlijk moeten er dan nog heel wat problemen opgelost worden door ons makers, maar ik kan niet wachten tot die problematische tijden aanbreken.



GAMESHISTORIE 1872-2003

1988 •Maniac Mansion van LucasArts herschrijft het adventure genre.



1989 •Nintendo's Game Boy en het spelletje Tetris op GB zijn een mega succes. Snel gevolgd door Super Mario Land.
•NEC released de TurboGrafx-16 console in Amerika.



•Sega komt met de 16-Bit Genesis. Atari komt met de handheld Lynx.
•Wing Commander voor de PC komt uit.
•Prince Of Persia laat spelers wereldwijd springen, klimmen en klauteren.

1990 •Super Mario Bros. 3. voor NES komt uit. Nintendo blaast de competitie van Genesis and TurboGrafx-16 weg.
•Nintendo noteert 19 miljoen verkochte NES systemen in Amerika.

OM GEK VAN TE WORDEN

Ergernissen uit de BIZ

Hoe vaak hebben we het niet gehoord: 'jullie hebben de mooiste baan ter wereld: beetje gamen, beetje tikken, beetje reizen, beetje feesten en aan het eind van de maand een vorstelijk bedrag op jullie bankrekening'. Het lullige is dat het nog klopt ook (op het laatste na; Niels doe er wat aan). Toch gaat dit verhaal over onze ergernissen, want hoe gek het ook klinkt, er zijn van die dagen dat je gillend gek wordt als redacteur.

BÈTA-PRET

Om een gamesblad te kunnen maken, heb je games nodig, bèta's om precies te zijn. Een bèta is niets anders dan een gebrande versie van een net gefinishte game. En je voelt 'm al hangen; bij branden gaat wel eens iets fout. Wij schatten (optimistisch) dat 15% van de bèta's het de afgelopen tien jaar niet deed.
En een nieuwe bèta heb je niet bepaald de volgende dag in huis. Daarvoor moet de Nederlandse publisher eerst het hoofdkantoor in Verweggistan bellen, die vervolgens de developer belt, die een nieuwe bèta naar dat hoofdkantoor stuurt, die het weer naar de Nederlandse publisher stuurt, en die weer naar de redactie. En dan maar hopen dat de shit dit keer wel goed gebrand is, of dat ze de bug die de boel verklootte, hebben gefixed, want ze zenden net zo goed hetzelfde exemplaar nog een keer op.
We hebben games gehad die pas na een bètaatje of drie, vier werkten. En dat betekent dus toedeledoki met je deadline.
Nog fijner zijn PC-bèta's zonder autorun bestand. Mag je eerst alles naar je harde schijf kopiëren om daarna de boel zelf in elkaar te knutselen. Weet je ook waar Jan zijn wijkende haargrens aan te danken heeft.

PREVIEWS-PRET

Dat we in tien jaar tijd veel schijtgames hebben gespeeld, is geen nieuws. Wat jullie niet zien, zijn de soms ridicule preview-bèta's. Waarom vroege versies opsturen met belachelijke gameplay-fouten, zoals racegames zonder bestuurbare wagens, shooters zonder vijanden, voetbalgames zonder passfunctie, spellen zonder save-optie, games zonder collition detection zodat je gewoon door de muren heen naar het einde van het level kan lopen. We had it all.
Krijg je er een Word-bestand bij waarin staat dat helaas nog niet alles werkt en of we zo vriendelijk willen zijn om er maar even langs te kijken. Damn, ze kunnen soms beter vermelden wat wél werkt, zijn ze sneller klaar.
Ook leuk zijn games in een andere taal. De Duitse versie van Desperado's is bij ons een collectors item ("Hé Gringo, halt an oder ich schiesse").
Het dieptepunt zijn de onspeelbare review-versies. We worden nog gillend wakker van Hidden and Dangerous, Sin en als hoogtepunt New World Order, de eerste game waarvoor de patch eerder klaar was dan het spel zelf.

KOPIEER-PRET

We begrijpen dat publishers bèta's goed beveiligen, maar als je de boel beveiligt met een code... geef hem er dan ook bij. Hoeven wij niet al onze PC's aan elkaar te lussen om het getal te kraken.
Ook hebben we de afgelopen jaren steeds meer handtekeningen onder non-disclosure agreements (belofte om voor een bepaalde tijd niets over de game te vermelden) moeten zetten. Om dan de volgende dag te bemerken dat de website www.nondisclosureagreementaanmijnhoela.com de screens en de review gewoon online heeft gemieterd.

PR-PRET

Het contact tussen redactie en publisher verloopt via pr-medewerkers. Over het algemeen prima gasten, die hard werken en altijd voor ons klaar staan. We hebben echter ook een aantal randdebielen meegemaakt (overigens zullen veel pr-medewerkers dat ook van ons vinden, maar dat is een ander verhaal). Neem nu de persberichten die we van ze krijgen. We begrijpen dat je niet in je persbericht zet dat je een saaie game hebt met rammelende gameplay en compleet verouderde graphics. Maar het is dat er een ander emailadres als afzender staat, anders zou je bijna denken dat je voortdurend dezelfde game voorgeschoteld krijgt.
Alle spellen zijn briljant, vernieuwend, hebben een revolutionair battlesysteem, zijn super realistisch en natuurlijk allemaal uitgevoerd in spectaculair 3D. Verzin eens iets nieuws! Dan lezen we die A4'tjes misschien weer eens.
Ook fijn zijn de telefoontjes die we steevast op de maandag na de nieuwe PU krijgen. Dat publishers balen van een onvoldoende of een 6, begrijpen we. Maar dat men zeurt dat de 89 een 90 moet zijn en een 92 toch echt te laag was, gaat er bij ons niet in. Zeker niet omdat de meerderheid van de redactie vroeger op school nooit hoger dan een 5,5 scoorde. Jullie kwetsen ons!
Wij zouden daarom graag onderzoeken hoeveel procent van de wereldwijde pr-posse de games zelf spelen. Wij denken dat dit niet boven de 60% uitstijgt. Of zoals Jurjen treffend meldt: 'Het gebrek aan in-

GAMES TERUGSTUREN



Ik moest vroeger niet alleen die schrijvende snotneuzen achter hun broek zitten, maar ook de door hen geteste games terugsturen naar de distributeurs/publishers. Dat leverde echt een karrenvracht aan werk op. Alles moest immers per publisher in aparte dozen, netjes ingepakt worden. En dat niet alleen; probeer maar eens van testers games terug te krijgen... "Nee hoor, ik heb alles al aan je teruggegeven." "Huh, die game heb ik op de redactie getest, die moet daar nog ergens liggen." "Ik zal ze gaan zoeken, maaruuh, als je eens wist hoe m'n huiskamer er uitziet..."
En had je eindelijk alles verzameld en opgestuurd, kreeg je van zo'n publisher te horen dat er een krasje op de cartridge zat, vastgekoekte mayonaise op de doos of chipsresten in de verpakking.
Ik ben bijzonder blij dat we er inmiddels mee zijn gestopt. (Slechts één bedrijfje dat begint met Ubi en eindigt op Soft vraagt z'n games nog terug, als je hun spellen tenminste niet hoeft te kopen om te kunnen testen.)
ED

GAMESHISTORIE 1972-2003



1991

1991 • Nintendo houdt de 16-bitter SNES ten doop.
• Sega komt met Sonic the Hedgehog game. De Mario versus Sonic discussie komt op gang.
• Galoob Toys brengt The Game Genie uit. Hierdoor kun je cheaten in NES games, Nintendo is not amused.
• Capcom' s Street Fighter II injecteert nieuw leven in de arcadehallen.
• Sega komt met het Sega CD systeem. Developers krijgen slechte tools.
• Civilization laat zijn snuitje zien.

1992

1992 • id Software doopt de first-person shooter met Wolfenstein 3D.
• Dune 2 introduceert het RTS genre. Star Wars: X-Wing komt uit.

1993 • Panasonic brengt de 3DO Console op de markt. Prijs bij launch: $699,-.
• Atari komt met de Jaguar.
• Nintendo en Sega kondigen nieuwe systemen aan.
• Mortal Kombat zorgt voor discussie over geweld in videogames in de Amerikaanse senaat.

WORDEN!



zicht en kennis van bepaalde commerciële spelverdedigers is stuitend.´

LEZERS-PRET

PU-lezers, we houden van jullie maar soms worden we wel een heel klein beetje moe van alle telefoontjes en mailtjes die we kunnen scharen onder deze Top 5.

"Ik ben Flip Jansen uit Tiel en ik denk dat ik een versterking voor jullie team ben. Ik heb al één review voor de schoolkrant gemaakt. Wanneer kan ik beginnen?"

"Ik zit vast in Max Payne, level zeven, op de hoek bij dat gebouw met dat neonlicht erop. Hoe kom ik er uit."

"Ik heb mijn PU nog niet gehad. Wanneer brengen jullie die langs?"

"Wanneer komt GTA Vice City 4 uit?"

"Ik wil graag online Command & Conquer tegen jullie spelen, en snel een beetje."

HET ERGSTE LEED

Gamen is na sex het leukste wat er is. Maar er zijn van die momenten dat je de controller of keyboard wel door het beeldscherm wilt jetsen.

J.J.

1. Het scherm van de GBA. Ik moet mijn armen in de raarste bochten wringen om wat te zien.
2. Ik kan slecht tegen mijn verlies en haat daarom games als FIFA 2003 die zelf aangeven dat je een bepaalde moeilijkheidsgraad niet aankan. Ik wil dat dan effe niet weten.
3. Games met neppe systeemeisen. Ik haat lag. Lig je net vooraan in de race, gaat de boel shaken en kun je niet meer goed sturen. En dat allemaal omdat developers bezuinigen op het optimaliseren van de code.

JEROEN

1. Games die niet bij het opstarten aangeven dat je te weinig plek op je memorycard hebt staan. Heb je net de helft van de game gespeeld, blijk je geen save-ruimte te hebben.
2. Licentie-games, het merendeel is gewoon je centen niet waard.
3. Mijn vriendin die sinds Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball meer gebruik maakt van de Xbox dan ikzelf.

JURJEN

Met ergeren ben ik al lang geleden gestopt. Ik beschouw spellen en de bouwstenen ervan gewoon als leuk of niet leuk, moeilijk of niet moeilijk, uitdagend of niet uitdagend, slim of niet slim bedacht.
Wat me nog wel eens kan irriteren is tijd die wordt opgeslokt door het wachten op iets wat niet in een spel thuishoort. Een laadscherm bijvoorbeeld, een installatieproces of een nutteloos filmpje dat niet met een druk op de knop verdwijnt.

JAN

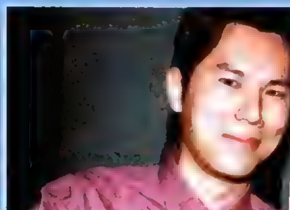
1. De tergende laadtijden uit de first-person shooter Sin. De laadtijden van soms wel tien (!) minuten, kilden alle fun.
2. Het race-level in Mafia. Bijna niet te doen.
3. Het ontbreken van een save-optie in Hitman en Project IGI. Hoe vaak ik niet vloekend voor de zoveelste keer net voor de finish het loodje legde...

SKATE

1. Schijtgames die om onverklaarbare redenen een vervolg krijgen.
2. Bizarre vertrektijden vanaf Schiphol (om 5 uur 's ochtends mijn bed uit moeten vind ik niet normaal).
3. PR-mensen die het lef hebben om een game waarvan ze weten dat ie drie keer niks is, toch de hemel in te prijzen.

BORIS

1. In eerste instantie ben ik goed ziek van publishers die hun games geweldig vinden terwijl het eigenlijk maar magere B titels zijn. Leer het nou eens een keer gasten; wij hebben echt wel verstand van games!
2. Hmm. (Boris denkt lang na). Ik erger me verder eigenlijk helemaal aan niets. Ik heb de mooiste baan van de wereld. Ik speel de hele dag games, krijg gratis vliegtickets naar de meest exotische oorden om games te spelen en ik krijg er nog voor betaald ook. Geweldig gewoon. En het hoogtepunt van de maand is toch wel het telefoontje van Ed, ongeveer een week na de deadline, waarin hij vraagt hoe het met me gaat en we een gezellig babbeltje maken over koetjes en kalfjes en dan net voordat hij ophangt, schreeuwt hij waar GODVERDOMME MIJN TEKSTEN BLIJVEN WANT ZO KAN ER GODVERDOMME GEEN BLAD NAAR DE GODVERGETEN DRUKKERIJ!!!!!!!!

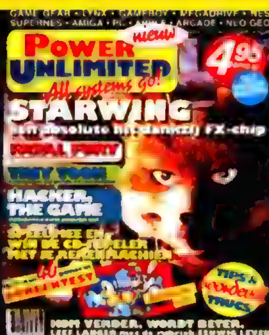


NAAM: Hiroyuki Kobayashi
BEDRIJF: Capcom
GAMES: Devil May Cry, Dino Crisis, Resident Evil
OVER 10 JAAR: Denk ik dat de interface tussen de speler en de hardware veranderd is. We zullen in staat zijn onze karakters te besturen met simpelweg onze handen of lichaam. Controllers zijn verleden tijd.

GAMESHISTORIE 1972-2003

1993

• Het eerste nummer van Power Unlimited verschijnt. Gamers liggen dagenlang in slaapzakken voor de kiosken.



1994

1994 • De Entertainment Software Rating Board (ESRB) bepaalt de leeftijdsaanduiding voor videogames.
• Nintendo released Super Metroid, Star Fox en Donkey Kong Country.
• Warcraft, Doom en Myst verschijnen.



1995

1995 • Sega komt met de Sega Saturn.
• Sony introduceert de PlayStation.
• Nintendo lanceert de Game Boy Color.
• Command & Conquer komt uit.
• Square brengt ChronoTrigger.

PU'S FAVORIETE GAMES ALLER TIJDEN

Nostalgie voert de boventoon

ED



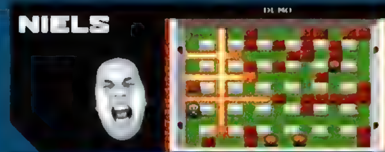
1 **Colin McRae 2.0** (PSX)
Rallykeizer
2 **Sega Rally** (SATURN)
Bochtenkoning
3 **Gran Turismo 2** (PSX)
De meest complete
4 **Daytona USA** (SATURN)
Pure fun
5 **Pinball Arcade** (PC)
Flipperkasten door de jaren heen
6 **WipeOut** (PSX)
Dit voel je in je buik
7 **GoldenEye** (N64)
Zweet in je handen
8 **Die Hard Trilogy** (PSX)
Nakatomi Plaza is onovertroffen
9 **Pac-Man** (ARCADE)
Eeltkweker
10 **Formula One serie** (PSX)
Al jaren aan de top

SKATE



1 **Pro Evolution Soccer** (PS2)
Een geschenk uit de hemel
2 **Soul Calibur** (DC)
De allerlekkerste beat'em up
3 **Grand Theft Auto 3** (PS2)
Keiharde action game
4 **The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time** (N64)
Heerlijk meeslepend avontuur
5 **Gran Turismo 2** (PS2)
Oogstrelende arcade racer
6 **Resident Evil** (PSX)
Super scary shit
7 **Super Mario World** (SNES)
Mario op z'n best
8 **Metal Gear Solid** (PSX)
Solid Snake is en blijft de man
9 **Commando** (COMMODORE 64)
Zware actie op deze ouwe bak
10 **Pong** (ARCADE)
Mijn allereerste liefde

NIELS



1 **Bomberman** (PSX)
1e klas vrienden vernederaar
2 **Lemmings** (PC)
Frustratie en voldoening tegelijk
3 **Command & Conquer** (PC)
Anders was ik daar nooit ontslagen
4 **Wolfenstein 3D** (PC)
Sindsdien shooter-fan
5 **Gran Turismo** (PSX)
Racen is meer dan rondjes rijden
6 **Golden Axe** (PC)
Hack & slash gezamenlijk door de vijand
7 **Warcraft** (PC)
Bron van mijn huidige RSI-problemen
8 **Tetris** (GB)
Mijn eerste epilepsie aanval
9 **The Way of the Exploding Fist** (C64)
Grondlegger van de beat'em up...
10 **Soul Calibur** (DC)
...en wat er na 15 jaar mogelijk was.

JEROEN



1 **ICO** (PS2)
Tranen in mijn ogen
2 **REZ** (PS2)
De muziek, de trilling, alles
3 **Megaman X** (SNES)
De Man die alles kan
4 **Tetris** (GB)
Gamesverslaving gedefinieerd
5 **Final Fantasy IX** (PSX)
[illegible]
6 **Soul Blade** (ARCADE)
Kostte ooit al m'n vakantiegeld
7 **Metal Gear Solid** (PSX)
Het gevecht met Psycho Mantis
8 **Killer Instinct** (SNES)
Het voltooien van een Ultra Combo
9 **Ducktales** (GB)
Dat gestuiter met de stok van Dagobert.
10 **Choplifter** (APPLE II)
Mijn allereerste game op mijn eerste PC

J.J.



1 **Tetris** (GAME BOY COLOR)
Geniaal in al z'n eenvoud
2 **NBA 2K** (DC)
Niet uit M'n DC weg te branden
3 **Grand Prix 2** (PC)
Formule 1 zoals het bedoeld is
4 **Mario Kart** (N64)
Fun, fun, fun...
5 **Halo** (XBOX)
Daar koop je zo'n apparaat voor
6 **ISS Pro 2** (PS2)
Koning Voetbal
7 **Pong** (SPEELGOEDSPELLETJESDING)
Mijn ontmaagding
8 **Half-Life** (PC)
Waren alle shooters maar zo
9 **Doom** (PC)
Pure nostalgie
10 **GTA 3** (PS2)
De top in consolegames

JURJEN



1 **Legend of Zelda: A Link to the Past** (SNES)
Toen ik 't meesterzwaard uit de steen trok...
2 **Super Mario Bros.** (NES)
Toen ik de warpzone ontdekte...
3 **Super Metroid** (SNES)
Toen ik de high speed boots ontdekte...
4 **Tetris** (GAME BOY)
Mijn eerste Tetris was als een orgasme...
5 **Ico** (PS2)
Toen Yorda me in de goede richting wees...
6 **Pac-Man** (ARCADE)
Toen ik de laatste stip ophapte...
7 **GoldenEye** (N64)
Toen ik bewakers uit hun torentjes knalde...
8 **Super Monkey Ball** (NGC)
Toen ik de bal door de moeilijkste levels rolde...
9 **Street Fighter 2** (SNES) -
Toen ik iedereen vernederde met Honda...
10 **Resident Evil** (PSX) -
Toen die honden door het raam sprongen...

JAN



1 **C&C: Red Alert2** (PC)
De beste C&C game aller tijden
2 **Warcraft 2: Tides Of Darkness** (PC)
Hier verloor ik mijn hart aan de Orcs
3 **Nemesis** (MSX)
Slapeloze nachten
4 **The Secret Of Monkey Island** (PC)
Hilarisch, hersenpijnigend, sfeervol
5 **Metal Gear Solid** (PSX)
Spionagethriller met een Gouden S
6 **Space Quest II: Vohaul's Revenge** (PC)
Meesterlijke science-fiction parodie
7 **Half-Life** (PC)
Grensverleggend en meeslepend!
8 **Legend of Zelda: The Wind Waker** (NGC)
Toont liefde voor gameplay en avontuur
9 **Halo** (XBOX)
Bungie's Xbox meesterwerk
10 **Thief: The Dark Project** (PC)
Stealth en inbraak tot kunst verheven

BORIS



1 **ISS '98** (PSX)
Allerbeste voetbalgame ooit gemaakt
2 **Cossacks: The Art of war** (PC)
Perfecte combi tussen cartoon en war
3 **Metal Gear Solid** (PSX)
De beste actiegame op console
4 **Battlefield '42** (PC)
Hier had ik mijn hele leven op gewacht
5 **Rick Dangerous** (AMIGA)
Steeds dat level spelen totdat je 'm perfect kon
6 **Counterstrike** (PC)
Shooter die ik 48 uur nonstop heb gespeeld
7 **Infiltrator** (C64)
Espionage action in 8 bit graphics
8 **Operation Flashpoint** (PC)
De meest realistische shooter ooit
9 **Who Dares Wins 2** (COMMODORE 64)
Rip off van Commando maar nog leuker
10 **Defender of The Crown** (AMIGA)
De reden om een Amiga te kopen

GAMESHISTORIE 1972-2003

1996 1997 1998

1996 •De Nintendo 64 ziet het licht.
•Super Mario 64 in 3D herdefinieert het platformgenre.
•Tomb Raider introduceert Lara Croft.

1997 •Diablo komt uit; RPG's op PC worden mass market.
•Carmageddon veroorzaakt de nodige opschudding.
•Final Fantasy VII verschijnt.
•Goldeneye 007 is een enorm succes.

1998 •Zelda The Legend of Zelda: Ocarina of Time.
•Half-Life en Metal Gear Solid brengen de gameswereld in vervoering.
•Blizzard's StarCraft is een enorme hit.
•Grim Fandango is kunst.



•De wereld is in de ban van Tamagotchi. Voed computerbeestjes op, geef ze eten en drinken, anders gaan ze dood.
•Sega's Dreamcast komt uit in Japan. Het 128-bit systeem verschijnt een jaar later in Amerika en Europa.

Oerlelijk, prachtig, veelzeggend of om snel te vergeten...

10 JAAR PU IN

DE LELIJKSTE COVERS

1 JANUARI 1994
Twee keer in al die jaren was er op een cover geen enkel personage te zien (de andere was met alleen een Xbox). Beide keren vond ik het resultaat niet geslaagd, maar deze (links onderaan) uit januari 1994 spant toch wel de kroon.

2 FEBRUARI 1994
Toeval of niet, deze cover verscheen slechts één maand later. Negen jaar heb ik er tegenaan gekeken en pas na zeven jaar heeft iemand me kunnen vertellen hoe ik er naar moest kijken om te zien wat het voorstelt.

3 AUGUSTUS 2002
Dit is de cover die we Jan voor z'n trouwen in megaformaat cadeau hebben gedaan. Ik vind 'm te donker, hoekig en saai. En dan te bedenken dat Warcraft III in datzelfde jaar al een keer eerder op de cover stond. Soms luisteren ze gewoon niet naar mij.



februari 1994



januari 1994



augustus 2002

Nou, nou wat een eer! Omdat ik het langst bij de PU zit, mag ik deze "10-jaar special" afsluiten. Doe maar iets leuks, zeiden de jongelui. Net alsof die afgelopen jaren zou leuk waren...

Bij het 100e nummer schreef ik al uitgebreid hoe 't met de PU allemaal begonnen is en hoewel ik al aardig oud word, ben ik nog niet zo dement dat ik me hier uitgebreid ga herhalen. En nee, opa komt ook niet meer aan met de leukste bijschriften. Net alsof die de afgelopen jaren zou leuk waren...
Op de redactie, zowel in Amsterdam als nu in Haarlem, hangen aan de muren alle covers die we ooit gemaakt hebben. Ik kijk dus al negen jaar tegen een almaar groeiende hoeveelheid PU-covers aan (op dit moment 114). Sommige oerlelijk, sommige prachtig, sommige om snel te vergeten, enkele met een verhaal...



JULI 1993
Deze mag natuurlijk niet ontbreken: de allereerste. Ik weet nog dat ik 't nummer zag (ik werkte toen al bij de VNU) en spontaan een migraine aanval kreeg van al die toverballen-pagina's.
Dat de redactie echt bestond, geloofde ik voor geen meter met namen als Bjorn Bruinsma, Kees de Koning en Ben de Dood.



MAART 1994
Deze cover is alleen bijzonder voor mij; dit was namelijk de eerste PU waar ik de eindredactie voor deed. In dat nummer deelden we overigens al 'Power Premiums' uit aan spellen die een 9 of hoger scoorden; dit even voor lezers die dachten dat we het idee van de PU Gold Award van een ander blad gejat hadden...



JUNI 1994
Na een jaar haalden we met deze cover de landelijke bladen. In die periode kon je echt met alle tijdschriften, potten pindakaas, frisdranken, tubes scheerschuim etc. reizen winnen naar het WK-voetbal in Amerika. Tja, en dan val je natuurlijk op als je op je cover zet "win géén reis, word thuis wereldkampioen".



FEBRUARI 1995
Oeps, een cover waar ik niet graag aan herinnerd word. Er staat namelijk een megafout op.
Het was niet Samurai Showdown (zoals je als leek zou denken) maar

GAMESHISTORIE 1972-2003

1999
1999 •De gratis Half-Life Mod Counterstrike komt uit.
•De Neo Geo Pocket Color gaat de concurrentie aan met de Game Boy.
•Perfect Dark voor de N64.



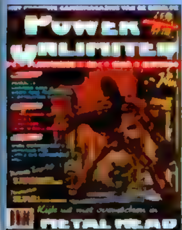
2000
2000 •PlayStation 2 wordt gereleased in Japan. In twee dagen verkoopt Sony 1.000.000 consoles; een nieuw record.
•De Xbox wordt officieel aangekondigd.
•Sony komt met de PsOne, een compactere versie van de PSX.
•The Legend of Zelda: Majora's Mask komt uit.
•PS2 launch in Amerika gaat niet zonder problemen. Er zijn te weinig PS 2's en op Ebay gaat de nieuwe spelcomputer soms voor $1000 weg.
•Niet de Dolphin of de Starcube... het wordt de GameCube, aldus Nintendo.



2001
2001 •Phantasy Star Online voor de Dreamcast komt uit.
•Een jaar na de launch in Japan heeft Sony 10 miljoen PS 2's verkocht.
•Midway stopt met coin-ops in de arcadehallen.
•De GBA komt uit.
•De GameCube debuteert in Japan in september.

COVERS

Shodown. En dat is bijna net zo erg als Mortal Combat schrijven.



MAART 1995

Ook dit nummer met de MegaDrive 32X-titel(!) Metal Head op de voorkant, vergeet ik het liefst. Waarom? Het is nog steeds de slechtst verkochte PU uit de historie, en hopelijk blijft ie dat tot in de eeuwigheid.



JUNI 1997

Beavis & Butt-head scoorden het hoogste cijfer aller tijden in de PU en dat zal ook altijd zo blijven, want wie gaat er ooit nog over een 13,2 heen? Verder valt op dat de PU toen bijna 7 gulden kostte, en nu zes jaar later... omgerekend vijf eurocent meer!



JANUARI 1998

Het 50e nummer. Het dikste en best verkochte in ons tienjarig bestaan. Daar moeten we binnenkort toch eens verandering in brengen. Een van de eerste nummers waar ik de bijschriften voor maakte, en ze waren toen al net zo ..... als nu.



OKTOBER 1998

De game waar de afgelopen 10 jaar de meeste ophef over was, is vermoedelijk Carmageddon II geweest. Het overrijden van voetgangers voor extra punten, ging velen te ver. In deze PU stonden ook reviews van "Roommate Sarah" en "Ome Henk"; pittig nummertje dus.



JUNI 2000

De enige die (afgezien van Harrisson Ford als Indiana Jones op de achtergrond en wijzelf als inzetje een enkele keer), ooit als 'echt mens' op de cover stond, was Ronaldo. Aan de vooravond van de EK 2000 in Nederland/België, geloofden we z'n voorspelling graag dat Oranje kampioen zou worden.

DE MOOISTE COVERS

1 MEI 1997

Deze van Redneck Rampage vind ik nog steeds een schot in de roos (hahaha). Opvallend vind ik de tekstjes over 'varkens pesten' en 'koeien zieken' terwijl de varkenspest en gekke koeienziekte toen nog niet waren uitgebroken.



mei 1997

2 JANUARI 1999

Of die sigaret al in het oorspronkelijke beeld zat of er door ons is ingezet, weet ik eerlijk gezegd niet meer (die PU in ieder geval wel) maar dit is typisch zo'n scherpe, originele, humoristische cover die je er in de winkel meteen uitpakt.

3 JULI 1999

Gedurende 1999 zat de PU een half jaartje zonder hoofdredacteur. In die tijd heb ik een aantal covers gemaakt zonder bemoeienis van wie dan ook. Je begrijpt, daar zaten heel wat prachtige exemplaren bij, waaronder deze van Outcast.



januari 1999



juli 1999



NAAM: Heiko Tom Felde
BEDRIJF: TDK Mediactive
GAMES: World Racing / Outlaw Golf
OVER 10 JAAR: Zijn de lineaire gameplay en missie creators uitgebannen, zodat de gameplay verlengd wordt en verwacht ik dat de mensen van een consumerende naar een creërende manier van spelen worden gebracht.
Meer nog dan de graphics zal de gamepay veranderen en interactiviteit als uitgangspunt genomen worden. Non-lineaire gameplay is niet makkelijk te programmeren maar ik geloof dat de gamer meer plezier zal hebben in het spelen van een spelletje. Hij zal er misschien toe verleid worden om het spel meerdere malen te spelen.
Verder verwacht ik een boost in het online gamen.

GAMESHISTORIE 1972-2003

2002

- Drie dagen voor de Amerikaanse launch van de NGC, 15 november, lanceert Microsoft de Xbox.
- Metal Gear Solid 2 op PS2 verkoopt 2 miljoen exemplaren in de VS.
- Grand Theft Auto III is een giga succes.



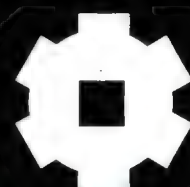
2002
- Xbox en GameCube beschikbaar in Nederland.
- GameKings op TV: eindelijk een goed TV programma over games!
- PowerAwards halen het 8 uur-journaal.
- April: PU's 100e nummer.

2003



2003
- GBA SP: Eindelijk een backlight functie voor de GBA.
- Xbox Live.
- PS2 en GameCube gaan ook online.
- De PU bestaat 10 jaar! De redactie wordt overstelpt met fruitmanden, slijtersbonnen en slagroomtaarten.

REVIEWS





SILENT HILL 3
IKARUGA
TOA FENG
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW
DEVESTATION
SPLINTER CELL
LOST VIKINGS
THE SIMS SUPERSTAR
X-MEN WOLVERINES REVENGE
ROLLERCOASTER TYCOON
BLITZKRIEG
ALLSTAR BASEBALL
CRASH BANDICOOT 2 N-TRANCED
STATE OF EMERGENCY
SUPERMAN SHADOW OF APOKOLIPS
BURNOUT 2
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE
STARWARS: THE CLONE WARS
RESIDENT EVIL 2
RESIDENT EVIL 3
FROGGER BEYOND
FISHERMAN'S CHALLENGE
BREATH OF FIRE 4
RYGAR

DE CIJFERS

Tien jaar PU; tien jaar pieken en dalen, tien jaar hoogte- en dieptepunten? Ach, dat viel wel mee. Eigenlijk is het met de PU altijd wel lekker gegaan en hebben we vanaf het allereerste begin de opgaande lijn goed vast kunnen houden, dat wordt ons tenminste door de financiële mensen van VNU verteld.
Tja, geld met het blaadje verdienen is natuurlijk cruciaal, maar toch vinden wij het zelf belangrijker dat we ook inhoudelijk tot de top in de gamesbladen markt blijven horen. Daar werken we met z'n allen aan, dat durven we bij hoog en bij laag te beweren...

0-10	DIEP RAVIJN
10-20	DUITSE STRANDKUIL
20-30	ZO PLAT ALS 10 EUROCENT
30-40	MOLSHOOP
40-50	VERKEERSDREMPEL
50-60	STAPEL GELD DIE ED VERDIENT
60-70	LIMBURGSE HEUVEL
70-80	BERG MET MOOI UITZICHT
80-90	BUITEN CATEGORIE
90-100	JODELAHITIIIII!

PU'S GOLD AWARD

Een score van een 90 of hoger, dat is (in ieder geval in de PU) voor slechts weinig games weggelegd. Reden genoeg om zo'n game nog even extra in het zonnetje te zetten.
Kom je dus PU's Gold Award tegen (in dit nummer slechts twee), dan weet je zeker dat je met een regelrechte topper te maken hebt.



De topscore voor deze maand ben je als het goed is al tegengekomen want dat was GTA Vice City, onze coverview. Lukt 't Rockstar toch maar even om een 95 te scoren, zelfs zonder dat van te voren af te spreken.
Na de PS2, scoort Splinter Cell ook op de GameCube een Gold Award maar verder kwamen daar, behalve vice city dus geen spellen voor in aanmerking. Het dichtstebij kwam nog Silent Hill 3 dat zelfs bij de altijd coole Skate menig druppeltje in de bilspleet veroorzaakte.
Over druppels gesproken, The Sims serie wordt, zoals verwacht, door EA tot de laatste druppel uitgewrongen, maar we moeten toegeven dat 'Superstar' een van de betere deeltjes is. Alleen vreemd dat Jan, die gezworen had nooooit meer een The Sims game te reviewen toch weer het cijfer uitdeelde. Op pagina 81 kun je lezen, hoe hij zich daar uitlult.
Na het review gedeelte vragen we nog even bijzondere aandacht voor de Online-rubriek, die vanaf deze maand zal bestaan uit twee pagina's om ook de console(s) de aandacht te geven waar ze recht op hebben.

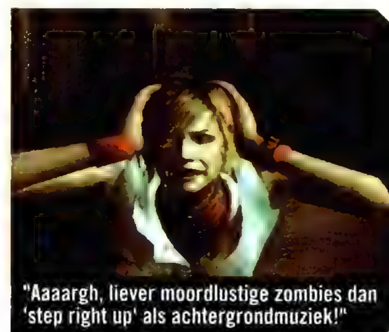
SCORE 86

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Hier kan geen SARS of vogelpest tegenop, mensen; deel drie in deze survival horror-serie is wederom megazieke shit!



"Nee echt waar, zooo groot! Man, ik moest vier keer doortrekken."



"Aaaargh, liever moordlustige zombies dan 'step right up' als achtergrondmuziek!"

SILE



"Ik rij zelf maar, want toen zij laatst een éénrichtingsweg van de verkeerde kant inreed, zij ze 'goh, ik ben zeker te laat, iedereen komt al terug'."

Een doorgewinterde gamer als ik kan ik wel wat hebben als het gaat om blood & gore. De Silent Hill games drijven me echter steeds weer tot waanzin. Ook de derde editie?

Dat ik een groot liefhebber ben van games waarbij stalen zenuwen en een ijzeren maag vereist zijn, hoef ik denk ik niet meer uit te leggen. Hoe zieker en ranziger, hoe beter. De voorgaande twee delen van Silent Hill schonken mij wat dat betreft veel voldoening. Tuurlijk viel er op beide delen wel wat aan te merken (ietwat slappe dialogen en niet altijd even lekkere controls) maar dat maakte de games echt niet minder meeslepend.
Tot mijn opluchting kan ik concluderen dat Konami er ook met deel 3 weer in geslaagd is een heerlijk macaber spelleke in elkaar te draaien.

LUGUBERE DROOM

Zoals ik in de preview al vertelde, draait het in Silent Hill 3 om een jongedame genaamd Heather Miller die, zoals elke Amerikaanse teenage girl, gek is op shoppen. Tijdens haar koopjesjacht in een winkelcentrum belandt ze van het ene op het andere moment in een wereld waar niemand graag zijn of haar vrije tijd doorbrengt. Metershoge monsters met ledematen die veel weg hebben van bokszakken, honden met opengespleten koppen, muren die onder de bloedspetters zitten, nee, 't is allemaal geen prettig gezicht.
Heather raakt natuurlijk in no-time van haar apropos en wordt dan ook snel in de pan gehakt door die lugubere monsters. Huh? Was dat het? Is dit een joke ofzo? De kortste game ooit? Nee, want niet veel later ontwaakt ze in een cafetaria in de (ogenschijnlijk) normale wereld. Gelukkig, het was maar een droom. Alleen, wie zoiets droomt, heeft toch echt een probleem. Heather denkt daar ook zo over en gaat op zoek naar een verklaring. Typisch Amerikaans hè, om de problemen

KCET • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM



op te zoeken in plaats van ze met een flinke boog te omzeilen.

HARTSTILSTAND

Heather komt tijdens haar zoektocht verscheidene characters tegen die haar beetje bij beetje helpen meer inzicht te krijgen in de hele situatie. Zoals een goede Silent Hill game betaamt, valt het meeste wel op z'n plaats wanneer je de game hebt uitgespeeld. Weliswaar blijven er altijd een paar vragen hangen, maar ach, zolang de game bol staat van de spanning en ik zo nu en dan een bijna-hartstilstand krijg, vind ik het eigenlijk wel best. Gewoon niet moeilijk doen en je lekker laten meeslepen door alle disturbing shit die je op je pad tegenkomt, da's mijn devies.

NT HILL 3

Droge mond, klotsende oksels en natte billen


Of, zoals die hartchirurg zei: "hier klopt iets niet."

REALISTISCHER

Van de hoofdrolspelers uit de vorige twee delen wisten we waarom ze belandden in Silent Hill. Bij Heather is dat echter (aanvankelijk) geheel onduidelijk. Deze andere invalshoek zorgt ervoor dat je minder snel het gevoel krijgt dat dit deel een simpele herhaling van zetten is. Voorspelbaarheid in survival-horror games is natuurlijk een absolute no-go en de ontwikkelaars zijn hier naar mijn mening dan ook op een goede manier mee omgegaan.
Zo hebben ze trouwens wel meer zaken goed aangepakt. Dankzij de nieuwe graphics engine zijn de omgevingen realistischer weergegeven dan ooit en zijn de emoties nu nog beter van de gezichten van de characters af te lezen (waardoor ze ook een stuk menselijker overkomen). Helaas is het ook nu weer zo dat de main character zich soms dingen afvraagt waarvan je denkt "hm, die gedachte is op dit moment niet echt op z'n plaats" maar ja, Silent Hill is nu eenmaal een grote bizarre droomwereld waarin de ene na de andere idiote gebeurtenis zich voltrekt.

INDRINGEND

Het spraakgedeelte is, los van de soms wat onzinnige uitspraken die gedaan worden, prima uitgewerkt. De dialogen zijn boeiend en klinken niet alsof ze door middelmatige voice actors van een A4-tje worden opgelezen.
En als ik het dan toch over sound heb: ik hoop dat je beschikt over een TV met goede speakers, want dankzij S-Force (Konami's eigen interpretatie van Dolby Surround) komen de geluiden op alle mogelijke manieren je huiskamer in. Zelden heb ik geluid zo indringend ervaren als in SH3 en alleen al om die reden is heel wat liters zweet door m'n bilnaad gegutst.

"DIT DEEL IS OP BIJNA ALLE FRONTEN WEER EEN STUK BETER DAN Z'N VOORGANGERS."

Dit deel is dus op zo goed als alle fronten weer een stuk beter dan z'n voorgangers. Ik zeg 'zo goed als', want helaas is het ook nu weer zo dat de besturing in combinatie met het camerawerk af en toe te wensen overlaat.
Het blijft natuurlijk een moeilijke klus om een personage dat zich voornamelijk door smalle gangen beweegt ten allen tijden op een goede manier in beeld te brengen en de juiste richting in te laten lopen, maar ik vind toch dat de ontwikkelaars hier wat meer aandacht aan zouden mogen besteden.
Echt lastig wordt het gelukkig zelden, mede doordat je de schepsels die je op de hielen zitten al van een afstandje kunt horen aankomen (wat overigens niet betekent dat de schrikfactor minder hoog is).

ZWETEN

Voordat ik er een eind aan brei nog een advies: speel de game niet in Easy mode en ook niet met de puzzels in de gemakkelijkste stand, want dan doe je de game zwaar tekort. Sommige puzzels zijn echte hersenbrekers en geven je absoluut voldoening wanneer je ze opgelost hebt. In Easy zijn ze vaak te makkelijk, waardoor het belang ervan te verwaarlozen is.
Wil je een complete uitdaging, dan dien je de boel minstens op normaal te zetten. In dat geval zul je veel minder ammunitie en health items vinden waardoor je erg economisch met je spulletjes om moet gaan. Ook de hoeveelheid wapens is schaars (een paar geweren en een samurai zwaard, dat is het wel zo'n beetje) maar wat verwacht je dan, wanneer je in je persoonlijke hel gevangen zit? Dat je jezelf er wel even uit kunt knallen met een plasmagun ofzo?
Je mot roeien met de riemen die je hebt, godver! En dat maakt ook de derde aflevering van de SH-serie weer een heel bijzonder deel. Het is weer zweten geblazen! ◀


Ach, zoals ik in Korea al tegen Dre zei, 'het is minder erg dan een kannibaal die om m'n dochter's hand vraagt.'



Neem zelf een abonnement, trut!


"Verdomme, doe ik 'm een luier om, staat ie nog stiekem in een stil hoekie te schijten!"

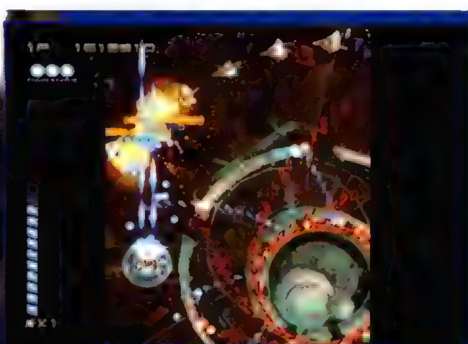
GENRE: SURVIVAL HORROR • SPELERS: 1 • VERWACHT: 23 MEI 2003

JURJEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	8	9	80

Als je wilt weten hoe het voelt wanneer tijdens het gamen je rechter hersenhelft het van je linker overneemt is Ikaruga je ding.






Max Chain? Nou, geef mij maar Max Payne!

IKARUGA

Vroeger hielden buitenaardse bedreigers zich nog redelijk rustig. Stapvoets daalden ze af richting aarde. Een fanatiekeling poepte een paar kogeltjes, terwijl een volgende zich losmaakte uit de formatie om zich kamikaziaans op je geschutstorentje te storten. In Ikaruga gaat het er allemaal een stuk heftiger aan toe.

In de verticaal schuivende ruimteknaller Ikaruga krijgt het vliegtuigje dat je bestuurt vaak benauwend weinig bewegingsruimte. Gestaag schuiven de buitenaardse blokkades door het beeld, terwijl de onophoudelijk aanvliegende aliens wolken kogels sproeien.
Het zijn er te veel om allemaal te kunnen ontwijken en gelukkig hoeft dat ook niet. De bedenkers van Ikaruga wisten de basisprincipes van het vlieg-en-schiet-spel namelijk te verrijken met enkele aardige toevoegingen. Vliegen, schieten en ontwijken worden aangevuld met transformeren en absorberen, met een verrassend intense spelervaring als resultaat.

"DIT IS GEEN SPELLETJE MEER, DIT IS PERSOONLIJK."

ABSORBEREN

Er ligt een verfrissend soort simpelheid ten grondslag aan Ikaruga. Je bestuurt je ruimtescheepje met de Analoge Stick, houdt de B-knop ingedrukt voor een onophoudelijk vuren en kunt tegelijk heel gemakkelijk op A drukken om van kleur te veranderen, van zwart naar wit en andersom.
Je vijanden en hun projectielen beschikken niet over dit vermogen tot transformatie, ze zijn vastgesteld als behorend tot een van de twee kleuren: zwart of wit. Een botsing met een vijand eindigt altijd in je virtuele dood, maar hun projectielen kun je absorberen door je ruimtescheepje naar een gelijke kleur te veranderen. Een kenmerkende situatie: links in beeld begint een zwarte vijand zwarte kogels uit te braken, terwijl een witte je van rechts bestookt. In zwarte vorm duik je in de wolk zwarte kogels om deze te absorberen, terwijl je enkele verdwaalde witte kogeltjes binnen deze wolk ontwijkt. Dan stuur je je scheepje naar rechts uit de wolk en verandert naar je witte vorm om door de witte concentratie kogeltjes te bewegen. Door het absorberen van projectielen loopt rechts in beeld een balkje vol dat je kunt ontladen met krachtige doelzoekende energiekogels. En zo manoeuvreer je knallend en transformerend grotendeels instinctief door de eindeloze stroom obstakels, totdat je een geniepig kogeltje over het hoofd ziet en abrupt uit elkaar spat.

BIERTJE? BAM!

De spelervaring in Ikaruga is van het soort dat andere bezigheden uitsluit. Al je aandachtsvermogen wordt door de actie op het scherm opgeslokt, waardoor je het spel als door een koker bekijkt en je duimen als in trance tegen pook en knoppen duwen.
Het grootste gevaar dreigt van buiten het spel: je vriendin vraagt of je een biertje lust, je beweegt je ogen een fractie van een seconde van het scherm en BAM!, daar gaat je laatste scheepje.
Na je vriendin op passende wijze voor haar roekeloze actie te hebben gestraft, neem je met een verbeten mond en een ondertussen lichtelijk krankzinnige blik in je ogen de controller weer ter hand om je belagers jouw wil op te leggen. Dit is geen spelletje meer, dit is persoonlijk.

INTENS

Voor liefhebbers van intens knallende actie met een hoge moeilijkheidsgraad is Ikaruga een game die een tegenwoordig zeldzame voldoening biedt. Hou er wel rekening mee dat de game, buiten de über-heftige spelervaring, wat karig afsteekt tegenover wat de gamende consument tegenwoordig voor zijn geld verwacht. Met slechts vijf levels is het spel aan de korte kant, en graphics en geluid zijn weinig bijzonder. Toch; met drie moeilijkheidsniveaus, de mogelijkheid om met twee personen tegelijk te spelen en een hoge herspeelwaarde is dit toch ook geen game waarop je snel bent uitgekeken, en intensiteit is in mijn boekje belangrijker dan kwantiteit.
Deel je deze mening, en spreekt het concept je aan, dan is dit een kwalitatief hoogstaand product dat je niet zomaar mag laten vliegen. ◀


Nee dat Ikaruga is niks voor mij, ik zak nog liever een avondje door op een kapotte barkruk...


Terwijl ik tegenover een barman zit die geen consumpties schenkt maar met consumptie praat...


En ik het verstopte toilet met geen mogelijkheid kan vinden.

TREASURE • INFOGRAMES • TEL: 040-2393580 • WWW.TREASURE.COM
GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: 23 MEI 2003

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS — XBOX

SCORE 70 | GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7



Tao Feng is niet onaardig maar blijft toch echt zwaar achter bij de hedendaagse toppers van Namco en Sega.


Persoonlijk gebruik ik liever zo'n wattenstaafje.





TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

Tao Feng is een game van Gigante Studio's, een developer die is opgezet door John Tobias. Misschien doet die naam niet gelijk een belletje rinkelen maar hij is het brein achter de Mortal Kombat serie...

Na Mortal Kombat is John Tobias nu helemaal in charge van een game die volgens de eerste opgepoetste verhalen de concurrentie mijlen ver achter zich moet laten.
Misschien dat het PR bureau dat dit bedacht heeft, met 'de concurrentie' games als Mortal Kombat Deadly Alliance bedoelde want voor titels als Tekken 4, Virtua Fighter 4 en Soul Calibur 2 moet deze game van John Tobias eerbiedig z'n hoed afnemen en een hele diepe buiging maken.
Tao Feng komt niet eens in de buurt van deze Japanse toppers.

OPVALLEND

Naast de opzienbarende graphics en het domme verhaal is er niet zo heel veel dat opvalt aan Tao Feng. De twaalf fighters zijn in elk opzicht middelmatig en de moves waarover ze beschikken laten weinig indruk achter.
Het spel is niet makkelijk maar ook zeker niet moeilijk en het verschil tussen een button basher en een serieuze speler komt pas na een hele lange tijd aan het licht.
Tao Feng is op geen enkel vlak echt origineel. Vreemd eigenlijk want een man als John Tobias moet toch wel in staat worden geacht om met iets beters op de proppen te komen. Zo zagen we bijvoorbeeld in de vroege bèta van Beyond Good & Evil die we onlangs in Parijs speelden, een feature die ons erg aansprak.
Zodra een gevecht daar in de beslissende fase kwam, veranderde de viewpoint naar een nog filmischer perspectief en werd de actie helemaal slow motion.
Elke klap en elke trap ziet er dan prachtig uit en het maakt een gevecht nog dramatischer. Het is iets dat Tao Feng goed had kunnen gebruiken.

BEDANKT

Het is niet zo dat Tao Feng een onrealistisch spel is. Het probleem zit 'm voor mij meer in de schokkerige character animatie. Het lijkt net alsof de makers niet konden kiezen tussen een Street Fighter stijl en een Tekken stijl.
Met een beetje fantasie zou je kunnen zeggen dat dit probleem ook te zien is in de Mortal Kombat games maar toen was het nog cute. Nu leven we in het jaar 2003 en we willen vloeiende complete animaties zien die het liefst zo indrukwekkend mogelijk zijn. Tao Feng blijft achter op dit gebied en dat doet de combo's en de vechtstijl zwaar tekort. Jammer, want die combo's zijn eigenlijk best aardig. Helemaal omdat elke speler beschikt over drie krachtbalkjes die alledrie op moeten zijn voordat je een wedstrijd hebt gewonnen of verloren.
Het is een leuk systeem maar nadat ik net een spel als Soul Caliber 2 heb gespeeld, kan ik hier gewoon effe niet meer tegen. Bedankt!. ◄

"HET LIJKT NET ALSOF DE MAKERS NIET KONDEN KIEZEN TUSSEN EEN STREET FIGHTER STIJL EN EEN TEKKEN STIJL."



Fiery is keeper in z'n vrije tijd. Als ie ballen ziet, duikt ie als vanzelf naar de bovenhoek.


"Trut, jij zou iets onopvallends aantrekken naar Jan z'n bruiloft!"


"Nou kun je er goed bij of niet? Ik kan niet eeuwig zo blijven staan hoor."

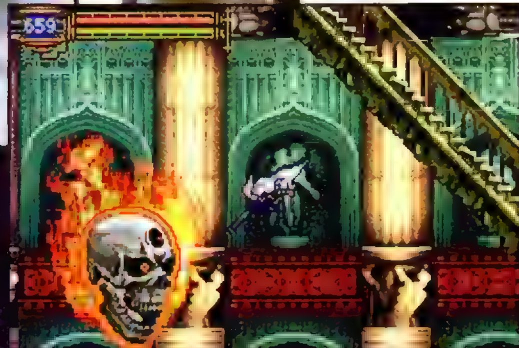
STUDIO GIGANTE • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM/TAOFENG — GENRE: BEAT'EM UP • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

JEROEN

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 7 80 SCORE

Ook dit Castlevania avontuur wist mij aan mijn GBA gekluisterd te houden. Helaas sloeg ik me er wel erg snel doorheen.





CASTLEVANIA ARIA OF SORROW

Het derde Castlevania avontuur voor de GBA staat alweer voor de deur. De vraag is; weet Konami ons te verrassen met iets nieuws, of is het meer van hetzelfde?

Ik moet toegeven dat Koji 'Iga' Igarashi mij verrast heeft. Gesmuld heb ik van The Circle of the Moon en ook Harmony of Dissonance wist mij te plezieren, maar nu er een derde GBA avontuur voor de deur stond, vreesde ik dat 'Iga' terug zou vallen op oude en beproefde concepten. Concepten die weliswaar nog steeds werken maar eigenlijk verlang je naar iets nieuws. Gelukkig heeft Koji Igarashi dat ook begrepen.

SOMA CRUZ

Zo zal je ditmaal niemand van de Belmont familie onder je hoede nemen maar de door het lot uitverkoren Soma Cruz. Niet meteen een sip gezicht trekken mensen, ik kan je verzekeren dat je versteld zult staan van Soma's kunsten.

Al vroeg in het spel kom je er namelijk achter dat Soma niet zomaar een modieuze jongeman met witte haren is; hij heeft namelijk iets demonisch. Soma heef de mogelijkheid om de krachten van gedode vijanden te gebruiken. Het verzamelen van speciale wapens, zoals in de vorige Castlevania delen, is dus verleden tijd.
Dood bijvoorbeeld een speerwerpend vliegend skelet en Soma kan ook speren gooien. Dood een oogbal en je zult ineens breekbare muren kunnen zien.
In totaal kun je zo'n honderd verschillende krachten in je bezit krijgen.

DEMONISCH

Die krachten kun je natuurlijk niet onbeperkt gebruiken; je zult ze een plaats moeten geven en dat kun je slechts met drie verschillende tegelijk doen. Onder de R-knop zit bijvoorbeeld het flying armor, waardoor je verder kunt springen. Terwijl je onder de combinatie omhoog en B de speer hebt zitten. Als laatste geef je Soma zelf een kracht waardoor hij over water kan lopen, of juist onder water.
De belangrijkste demonische krachten krijg je uiteraard pas nadat je de zogenoemde bazen hebt verslagen en alleen deze krachten zorgen er voor dat je weer een nieuw stukje van het kasteel van Dracula kan onderzoeken. Geheel volgens de Castlevania spelprincipes.

"WAS DAT NIET DRACULA ZELF WAAR IK MEE STOND TE PRATEN?"

TRADITIE

Ook naar goed Castlevania gebruik zit het verhaal weer vol met plotwendingen en onverwachte ontmoetingen.
Zo vallen er heel wat vragen te beantwoorden. Bijvoorbeeld: wat doet Soma hier? Hij is namelijk geen Belmont (de vampierenjagers uit de Castlevania serie) maar een nietsvermoedende passant, die de volle maan eens vanaf een historische plaats wilde bekijken en op een of andere manier in het kasteel van Dracula is terechtgekomen. En wat doen al die andere figuren? En was dat niet Dracula zelf waar ik mee stond te praten?
Jammer vond ik wel dat het spel ietwat aan de makkelijke kant was en mede daardoor zag ik de eindcredits relatief snel voorbij scrollen. Gelukkig kun je desgewenst wel zielen uitwisselen met andere Castlevania bezitters. Spaar ze allemaal zou ik willen zeggen. ◀

GEEN ZWEEP

In Aria of Sorrow zul je het helaas zonder de overbekende zweep moeten stellen. De wapens die tot je beschikking staan, maken echter veel goed: betoverde zwaarden, lansen, zweepzwaarden, noem maar op. Ieder wapen heeft sterke en zwakke punten. Zo is de lans een krachtig maar langzaam wapen en is de dolk snel maar minder sterk. Bovendien zullen sommige vijanden immuun zijn voor bepaalde wapens.


Oud Transylvaans (lang) spreekwoord: 'Ziet men een vleermuis bij volle maan...


dan zal bij het ochtendgloren een skelet u met een bot om de oren slaan...


terwijl u daarna oog in oog met valse muzieknoten komt te staan...


en onvrijwillig met een rare vogel een stukje uit vliegen zult gaan'.

KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI-EUROPE.DE
GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

JAN

GRAPHICS 9 · REPLAY 6 · GAMEPLAY 7 · SCORE 73

Devastation kent een wacky A.I. en zit vol met clichés maar heeft zeker z'n aantrekkelijke kanten.

DEVASTATION





Voor wie 't nog niet wist, Devastation betekent ongelofelijke klerezooi.

Een first-person shooter met Eminem in de hoofdrol, draaiende op de Unreal Warfare engine? Dat klinkt als een explosieve mix...

Oké, het is natuurlijk niet de echte Eminem die zijn arrogante tronie voor deze game heeft uitgeleend. Al lijkt de hoofdrolspeler Flynn Haskell en dus jouw alter ego er wel verdacht veel op.
De subtitel van Devastation luidt 'Resistance Breeds Revolution'. Een tenenkrommend cliché dat aangeeft waar het hier om draait. Het is het jaar 2097 en rijke corporaties maken de dienst uit in de wereld. Ingehuurde knokploegen en minilegers zorgen voor een schrikbewind op straat en bepaalde delen van moderne steden hebben een apocalyptische look.
Een van de machtigste corporaties is Grathius en onze Flynn verdenkt het megabedrijf van duistere zaken. Hij runt een ondergronds clubje van opstandelingen en (ex)criminelen, en hij zal niet rusten voordat Grathius ontmaskerd is. It's war!

SIM OF ARCADE?

Niet bijster origineel en slim geleend van Red Faction maar who cares? Wel leuk is meteen de eerste keuze die je krijgt als je Devastation opstart. Kies je voor de Sim mode of Arcade? De twee modes verschillen subtiel.
Bij Simulation moet je alle voorwerpen en guns die je tegenkomt bewust aanklikken en oppakken. Hoe meer wapens je meezeult, hoe langzamer je wordt. Bij Arcade is de gameplay wat sneller, kun je gewoon over de wapens heenlopen en heb je geen limiet.
Wat volgt zijn twintig dikke missies waarbij je afwisselend in je eentje maar vaak ook met rebellen, wagonladingen knokploegen, soldaten en guards op verschillende manieren van het leven berooft.

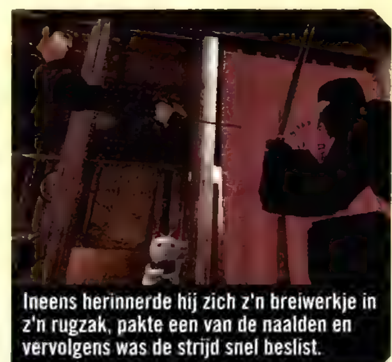
DE RATBOM

Aan wapens geen gebrek. De makers zijn echt all out gegaan waarbij shotguns, sniperrifles, laserguns, granaten, pistolen en dubbele uzi's allemaal langskomen.
Leuk is ook de mogelijkheid om tonnen, planken, kratten, stoelen, flessen, blikjes en vuilnis op te kunnen pakken en weg te smijten. Het ziet er eveneens mooi uit, maar echt doeltreffend tegen een squad booskijkende bullen met mitrailleurs is het niet.
Een bizar wapen is de Rat Drone, een bestuurbare rat met explosieven. Om het moment dat je dit wapen gebruikt, switcht de view naar Rat mode! Je trippelt naar een groepje vijanden en als een trouwe zelfmoordterrorist die 49 schone maagden is beloofd, blaas je jezelf en de omstanders naar het hiernamaals.

> "ALS EEN ZELFMOORDTERRORIST DIE 49 MAAGDEN IS BELOOFD, BLAAS JE JEZELF EN DE OMSTANDERS NAAR HET HIERNAMAALS."

FOUTJES & FUN

Toen de game in Amerika uitkwam zaten er nogal wat bugs in, die grotendeels verholpen werden door een 66 Mb zware patch. De Europese versie is gelukkig gepatched maar nog steeds zijn er foutjes te ontdekken.
De duidelijkste is de A.I. en de slechte pathfinding. Je medevrijheidsstrijders luisteren soms gewoon niet naar je. Je commandeert ze tot 'hold position' maar toch rennen ze verder en knallen ze op alles wat beweegt. Zo leggen ze als blinde vinken het loodje en dat terwijl je vaak samen moet zien te overleven. Ook raken je mannen nogal eens verstrikt in een muur en blijven ze domweg rondjes rennen om hun as. Ter compensatie; de A.I. van de vijand is ook niet al te briljant.
Ik kan dit deels met de mantel der liefde bedekken. Je krijgt namelijk behoorlijk wat levels voor je kiezen die er zeer imposant uitzien. De trits wapens is heerlijk en de verschillende manieren om de vijand om te leggen zeer bevredigend.
Als je de beperkte A.I. voor lief neemt, zul je je best vermaken met deze knalgame die beduidend langer duurt dan Unreal 2 en Delta Force: BHD. ◄



Ineens herinnerde hij zich z'n breiwerkje in z'n rugzak, pakte een van de naalden en vervolgens was de strijd snel beslist.



Als je zulke vlekken op onze muren maakt, krijg je ruzie met m'n vrouw, en dat wil je niet meemaken, spreek ik uit ervaring.

DIGITALO • ARUSH ENTERTAINMENT • HD INTERACTIVE • TEL: 020-4680680 • WWW.DEVASTATIONGAME.COM GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 – 16 • VERWACHT: OUT NOW

XBOX / PC / PS2 / GBA / NGC

JAN | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 90

SPLINTER CELL

POWER UNLIMITED GOLD

Splinter Cell is een spygame van groot formaat die zich ook prima thuis voelt op de GameCube. De topper kent bovendien een fraaie interactie met de GBA.

Je bent een GameCube speler, je bezit geen andere consoles dan Nintendo's paarse of zwarte kubus en je speelt niet op de PC. Dan heb je ongetwijfeld een moment gekend waarop je even met jaloezie naar Splinter Cell hebt gekeken op Xbox. Maar die jaloezie veranderde snel in opluchting omdat je wist dat de spionagethriller ook naar de GameCube zou sluipen. Nu de GameCube versie bovendien een aantal exclusieve GBA features heeft, is je geduld een schone zaak geweest. De Cube-versie kruipt het dichtst tegen de Xbox-versie aan en ziet er wonderschoon uit. Een paar lelijke texturen daargelaten is SC op de Cube een parel van schoonheid. De spanningsverhogende lichteffecten die van deze game een waar sluipfeest maken, schitteren ook hier in volle glorie. Niks geen afgeraffelde poort, hier is zorgvuldig werk verricht.
De GameCube kent tegelijkertijd een aantal elementen die ook de PS2-versie kenmerkten. Een fraaie introfilm, sommige missies zijn wat korter dan op de Xbox en de moeilijkheidsgraad ligt over het algemeen een stukkie lager; meestal veroorzaakt door een beperktere aanwezigheid van guards.

GBA INTERACTIE

Maar hoe staat het met exclusiviteit? De PS2-versie kende een extra, exclusieve missie, de Xbox kreeg een nieuwe missie om te downloaden via Xbox Live en de GameCube?
De GameCube zoekt contact met zijn kleinere broertje: de GBA. Hang de GBA aan de Cube en het handheld spelcomputertje verandert in een krachtig soort radar waarmee Sam vijandelijke soldaten en camera's eerder kan spotten. Dit is vooral leuk wanneer je de game speelt met een vriend of vriendin die als extra paar ogen dient.
Het kost even om door te krijgen welke symbooltjes wat zijn, maar eenmaal onder de knie voel je je (of jouw medespeler) meer dan ooit een spion. Je hebt namelijk een verlengstuk van Sam's OPSAT letterlijk in je hand.
Daarnaast krijg je ook als enige op de Cube een nieuw wapen, de sticky bomb, aan je arsenaal toegevoegd. Dit is een combinatie tussen de wallmine en de sticky camera die rook tot ontploffing bracht, en ook de sticky bomb activeer je met de GBA; een superleuk extraatje. ◀

"NIKS GEEN AFGERAFFELDE POORT, HIER IS ZORGVULDIG WERK VERRICHT."


CHECK DE CD-ROM

Splinter Cell XXX? "Zeg lekkere boy, wil jij m'n splintertje effe zien?"


Tja, en dan ben je na afloop niet optimaal geconcentreerd, met alle gevolgen van dien.

XBOX / PS2 / NGC / PC / GBA

OUT NOW • GENEPOOL • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-56484848 • WWW.ACTIVISION.COM

SCORE 62 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 5 | SKATE

X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE


Die pist in het vervolg zeven straaltjes tegelijk.



"Auw, dat doet zeer! Nou, ik knok liever tegen Knir, Knar en Knor."

Eindelijk heeft een van mijn favoriete Marvel helden z'n eigen game. Eens zien of Activision er in geslaagd is om Wolfmans op een goeie manier neer te zetten.

Een van de games die me vorig jaar tijdens mijn tripje naar Activision's hoofdkwartier in Santa Monica opviel was X-Men 2: Wolverine's Revenge. De game bevond zich destijds in een behoorlijk vroege ontwikkelingsfase maar stemde toen al zeer hoopvol.
We zijn nu een jaar verder en na het spelen van de game kan ik niet anders zeggen dan dat het er inderdaad heel aardig uitziet en absoluut het sfeertje dat we kennen uit de Marvel comics ademt, maar dat is eigenlijk een van de weinige sterke punten die deze game kent. En dat doet pijn.

VIRUS

Wolverine heeft, zoals je eerder in de preview van Boris al kon lezen, een virus in z'n lichaam zitten dat ie er binnen 48 uur weer uit moet zien te krijgen. Anders is de man kassie wijlen.
Met behulp van professor Xavier die zo nu en dan via telepathie zijn hoofd binnendringt om hem te voorzien van de nodige tips, moet Wolfie ontsnappen uit de militaire basis waar gasten met hem hebben zitten klooien.
Om levend uit de strijd te komen zal hij eerst honderden baddies moeten slopen met behulp van zijn klauwen en een aardig arsenaal aan moves. Uiteraard zullen er ook een aantal superschurken zijn pad kruisen, waaronder Magneto, Juggernaut en Sabretooth. Da's leuk voor de variatie, want dat killen van normale gastjes wordt al snel een vervelende aangelegenheid.
Over vervelend gesproken: mijn God, wat zuigt het camerawerk! Meer dan eens raak je volledig het spoor bijster doordat de camera allerlei vreemde posities inneemt tijdens gevechtssequences. Je kunt het weliswaar steeds herstellen, maar vaak is het leed dan al geschied.
En ook al heeft Wolfie de beschikking over een health bar die weer volloopt als ie even een adempauze neemt en een rage bar die wanneer ie vol is ervoor zorgt dat er een paar zieke moves uit de kast worden getoverd, er zal gewoon weer bij het begin van een level begonnen moeten worden wanneer hij gedood wordt. Typische trial-n-error gameplay dus, die het spelen van deze game een uiterst irritante aangelegenheid maakt.
Het moge duidelijk zijn dat Activision mij vorig jaar blij heeft gemaakt met een dooie mus. ◀

"OVER VERVELEND GESPROKEN: MIJN GOD, WAT ZUIGT HET CAMERAWERK!"

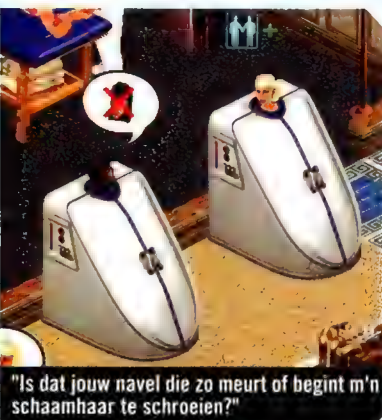
PC

22 MEI • MAXIS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • HTTP://THESIMS.EA.COM/

SCORE 77 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | J.J.

THE SIMS SUPERSTAR


"Ik dacht die versier ik na de foto-sessie, maar dat mens meurt uit haar navel als een drie maanden dooie bever."


"Is dat jouw navel die zo meurt of begint m'n schaamhaar te schroeien?"

The Sims Superstar is de zesde en tevens laatste add-on voor The Sims. Maxis is namelijk druk bezig met The Sims 2.0! Maar zover is het nog niet. Eerst kan de trouwe Sims-aanhang aan de slag met...

Ed: "Ho, ho mannetje! Waar denken wij mee bezig te zijn?"
Jan: "Pardon ?"
Ed: "Wat lees ik in PU 12: 2002? Een review van The Sims Beestenboel. En wat schrijft meneertje Meyroos daar: 'al komen er nog 367 Sims add-ons uit, dit was echt de laatste die ik heb besproken'. Nou?"
Jan: "Eeeh... je kent me toch? Ik ben nooit te beroerd om mijn principes overboord te gooien."
Ed: "Alles leuk en aardig, maar hoe lossen we dit op? Sommige lezers geloven namelijk wat we schrijven."
Jan: "Ik heb 't! Als jij mij nu interviewt dan is het geen review. Kom ik misschien wel mee weg."
Ed: "Zucht. Als je belooft dat dit echt de laatste is..."

SUPERSTER

Ed: "Nou Jan, wat gaan die malle Sims nu weer allemaal beleven?"
Jan: "Nou Ed, in add-on nr. 6 kunnen je Sims een wereldster worden: een komiek, een popartiest, een filmster of een model. Je begint onder aan de ladder en hoe meer fame je genereert, hoe sneller je ster stijgt. Zo begin je bijvoorbeeld in een karaokeclub of comedyclub. Hoe groter het applaus, hoe eerder je opvalt bij een impresario en die vraagt je voor een casting. Zo kom je steeds verder."
Ed: "Toe maar. Het lijkt Idols wel. En verder?"
Jan: "Je moet bijvoorbeeld een videoclip maken of een shortmovie. En zorgen dat je de boel niet verpest. Dit levert hilarische momenten op. En als echte ster komen fans om handtekeningen zeuren en gaan paparazzi op de loer liggen."
Ed: "Paparazzi? Rode, gele of groene?""
Jan: "Hahaha, altijd lachen met jou Ed. Nee ik bedoel roddeljournalisten. Je kunt zelfs je eigen schandaaltjes in scène zetten zodat je vaak in die bladen staat.
Jan: "Als superster is het goed leven. In je villa kun je allemaal luxe goodies neerzetten, zoals een privé duikaquarium of een sushibar. En natuurlijk geef je allemaal hippe feestjes. De butler en dienstmeid ruimen alle troep voor je op."
Ed: "Klinkt net als bij mij thuis. Je klinkt trouwens behoorlijk positief over die voorspelbare shit."
Jan: "Ja, dit is echt een van de leukste add-ons uit de serie. De engine is inmiddels wel verschrikkelijk gedateerd, maar de fans zullen hier heel veel lol aan beleven.' ◄

> **"DIT IS ECHT EEN VAN DE LEUKSTE ADD-ONS UIT DE SERIE."**

GBA

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9 | 80 SCORE

THE LOST VIKINGS


Dit is vast de fabriek waar die Vikingen onze Noren maken.


"Moet ik 'm nu in dat gat steken?" "Hahaha, dat zei ik ook tegen m'n vrouw vannacht."

Blizzard's nieuwste titel heeft nu eens geen Orcs, Zerg of Diablo in de hoofdrol maar drie koddige, verdwaalde Vikings.

The Lost Vikings is de eerste GBA titel van Blizzard die het leven ziet onder een nieuw label: Blizzard Classic Arcade. Het overzetten van oude SNES klassiekers naar de GBA is inmiddels een bekend en bekritiseerd verschijnsel, aan de andere kant kunnen gamers die de rijke historie van videogames gemist hebben, opnieuw met klassiekers in aanraking komen en zo een inhaalslag maken.
Zo ook met The Lost Vikings, dat een versimpeld concept van The Lemmings en zelfs Commandos toepast en behoorlijk wat denkwerk vereist. Wanneer de drie komisch ogende Vikings Erik the Swift, Baleog the Fierce en Olaf the Stout ontvoerd worden door een ruimteschip is het aan jou om dit trio weer veilig naar huis te loodsen. Daarbij is samenwerking een must, anders kun je de obstakels en puzzels gewoonweg niet oplossen.

ERIK, OLAF EN BALEOG

Iedere Viking heeft unieke vaardigheden. Erik is een snelle rakker, hij kan als enige jumpen en daardoor hoger gelegen platforms bereiken. Als Erik snel rent, kan hij bovendien met zijn hoofd muren kapot beuken waarachter verborgen gangen liggen. Baleog gaat voor hack & slash; hij heeft een zwaard voor close combat en pijl en boog voor far range. Hij neemt de vijanden voor zijn rekening.
Olaf tot slot heeft een groot schild waarmee hij vijandelijk vuur tegenhoudt. Zo kan hij bijvoorbeeld voor een kanon gaan staan, zodat Erik en Baleog veilig een trappetje beklimmen. Olaf kan tevens zijn schild boven zijn hoofd houden, om deze als parachute te gebruiken en zo naar een andere platform te dwarrelen.
Samenwerking gaat simpel. Met een druk op de schouderknop wissel je tussen de drie helden en via select, wissel je items uit.
De puzzels zijn van tijd tot tijd behoorlijk pittig en sommige van de 35 levels zijn tandenknarsend lastig. Het is een kwestie van trial & error wanneer je welke Viking waar voor inzet. Het gaat dan ook verder dan 'de ene zet de schakelaar om, zodat de andere een deurtje door kan'.
Grafisch gezien is The Lost Vikings een tikkeltje gedateerd maar de animaties van Erik, Olaf en Baleog zijn erg grappig. Het is echter de gameplay die na elf jaar nog steeds overeind blijft en zelfs menig hedendaags platformspelletje het nakijken geeft. ◄

> **"DE GAMEPLAY BLIJFT OOK NA ELF JAAR NOG OVEREIND."**

RED FACTION II
CRUSH THE POWER

RED★FACTION II™



JOIN THE REVOLUTION®

available on

PC CD ROM

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

volition

THQ™

PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

BLITZKRIEG

De makers van Rage Of Mages, Etherlords en Evil Islands spelen leentjebuur bij Sudden Strike en komen daar heel goed mee weg...

We schrijven 1 september 1939; het Duitse leger valt Polen binnen. Met een nieuwe tactiek, de Blitzkrieg, werd dit land binnen een maand veroverd. Nog geen jaar later was de verovering van een groot deel van West Europa een feit.
De tactiek bestond uit een uiterst goed op elkaar afgestemde samenwerking tussen tanks, vliegtuigen, parachutisten en infanteristen. Het is nog steeds de basis voor de oorlogen van nu, aangevuld met moderne technologie, maar tijdens WO II was het nieuw.

GESCHIEDENISLES

In Blitzkrieg blijft men de geschiedenis trouw en hebben de makers historisch accurate missies in een aantrekkelijk gameplay sausje weten te gieten. Het betekent dat als je met de Duitse troepen, de Geallieerden of het Russische leger speelt, je steeds een andere op historische leest geschoeide gameplay krijgt. Als je met je ogen knippert is het net of je met Sudden Strike II aan het spelen bent maar al snel komen kleine verschillen aan het licht waarin Blitzkrieg zelfs zijn grote voorbeeld overtreft.

WA(A)R VOOR JE GELD

De game maakt gebruik van een combinatie tussen 2D en 3D graphics; 2D voor de troepen en de landschappen, 3D voor de voertuigen en vliegtuigen. De graphics zijn wat stoffig in vergelijking met de C&C: Generals en de Warcraft III's van deze wereld, maar kennen stiekem subtiele details. Alle objecten die je ziet zijn kapot te knallen. Huizen, bomen, wegen... nou ja alles dus.
De gameplay biedt daarnaast enorm veel waard voor je geld. Per kant krijg je meer dan twintig missies en dan heb ik de submissies nog niet eens meegeteld. Daarnaast is er een random map generator waarbij geen map - en daardoor geen missie - hetzelfde is. Snel uitspelen is dus nicht im frage.
De game maakt gebruik van een gegeven aantal eenheden per missie en reinforcements. Het gaat hier niet om basissen bouwen en units trainen. Je kunt je eenheden meenemen naar een volgende missie en je soldaten verdienen ervaring en bonussen.

"SNEL UITSPELEN IS NICHT IM FRAGE."

Er zijn veel verschillende eenheden; alleen de infanterie van de drie legers bestrijkt al meer dan veertig virtuele vechtersbaasjes.
Super geinig is de optie om vijandelijke machinerie te stelen en die in je voordeel te gebruiken, en zo kan ik nog wel even doorgaan.
Blitzkrieg is gewoon verplichte aanschaf voor Sudden Strike fans en WO II fanaten in het bijzonder en een aanrader voor RTS fans in het algemeen. ◀


Het ziet er best wel goed uit, maar om een oorlog nou blitz te noemen...


Nog steeds op zoek naar die omgekeerde mad ass?

OUT NOW • CHRIS SAWYER • INFOGRAMES • TEL. 040-2393580 • WWW.INFOGRAMES.COM

XBOX

JAN | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 65

ROLLER COASTER TYCOON

Terwijl de add-on voor Roller Coaster Tycoon 2 voor PC al in de winkels ligt, krijgt de Xbox het stoffige deel 1 nog eens geserveerd. Een opgewarmd kliekje of een voedzame maaltijd?

De originele Roller Coaster Tycoon was een superverslavend spelletje. Maar om nu vier jaar na dato datzelfde spelletje nog eens uit te brengen voor de Xbox?! Het geeft te denken, zeker als je weet dat Roller Coaster Tycoon 2 uit is op PC, dus waarom die niet gewoon gepo(o)rt naar de Xbox?

MELKIE, MELKIE

Dit riekt naar goedkoop willen scoren maar toch is het niet enkel melkie, melkie wat de klok slaat. Voor minder dan de gewone prijs van een normale Xbox game, krijg je de originele Roller Coaster Tycoon plus de twee addons Corkscrew Follies en Loopy Landscape. Je hebt dus in een klap een trits gameplay waar je wel even zoet mee bent.
Tegelijkertijd ontkom je niet aan de gedateerdheid van de game, zeker wat uiterlijk en sounds betreft. Heb je een Dolby 5.1. machine met een vette nVidia chip en krijg je deze stoffige graphics voor je kiezen...

"HET SPEL SCHREEUWT OM EEN MUIS EN EEN TOETSENBORD."

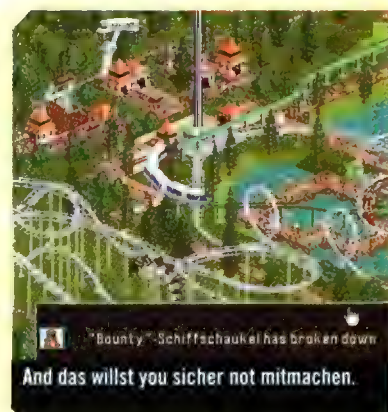
Het is even wennen na games als Halo, DTM en DOA Xtreme Volleyball, al zijn dat natuurlijk totaal andere spellen.

IN DE KNOOP

Daarom heb ik ook zo'n dubbel gevoel bij RCT voor de Xbox. De gameplay is nog steeds enorm leuk, maar hoort ie eigenlijk wel thuis op een Xbox?
Het reilen en zeilen van je pretpark, dus het creëren van achtbanen, het schoonhouden van je park en tevreden houden van de klanten, is bekende sim stuff en RCT doet het als de beste... alleen het spel schreeuwt om een muis en toetsenbord. Het is daadwerkelijk aan te raden om eerst de demo te bekijken, want je komt nogal eens in de knoop met je Xbox controller.
Het maken van je eigen achtbanen vraagt tijd en precisie. Iets dat zoveel lekkerder gaat met muis en keyboard.
Dit genre is gewoon erg lastig te realiseren op consoles. Konami probeerde het eens met Age Of Empires op PS2 en dat was geen succes.
Jammer is ook dat er geen Xbox Live functie in zit waarmee je eigen ontworpen achtbanen en attracties kunt uitwisselen.

RAMMELENDE START

Ik zeg niet dat dit soort genres per definitie niet thuishoren op consoles maar ik heb niet de indruk dat er voor 100 % met liefde en overtuiging is nagedacht over deze port. Dat maakt het natuurlijk geen boutgame, maar wel een rammelende start voor sims op de Xbox. ◀



And das willst you sicher not mitmachen.


Deze baan is ooit door Saddam bedacht voor z'n politieke tegenstanders.

OUT NOW / ACCLAIM / INFOGRAMES / TEL: 040-2393580 / WWW.ALLSTARBASEBALL.COM

XBOX / NGC / PC / GBA / PS2

SKATE | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 72

ALL STAR BASEBALL 2004

Wie niet vies is van een potje baseball kan dit jaar z'n lol weer niet op. Ik geloof dat er minstens vijf titels uit gaan komen waarin je flink met je knuppel mag zwaaien. Tja, in de States is honkbal nu eenmaal een hele grote sport.
Over ASB 2004 valt in ieder geval een hoop goeds te vertellen.
De hoeveelheid stats, stadions en spelers (zowel uit het verleden als het heden) zijn niet van de lucht en de vele modes (waaronder een leuke Scenario mode en de optie om je eigen team te creëren) zullen je vrijwel zeker een aantal maanden bezighouden.
Ook dit seizoen kun je allerlei bonussen unlocken en speciale baseballcards in je bezit krijgen door punten te vergaren. Kortom: genoeg te doen.
Wel jammer dat de graphics wat achterblijven bij de rest en het slaan van de bal in de moeilijkere settings een ware pain in the ass is.
Dat de interface vaak onoverzichtelijk is en je mannen in het veld soms rare fratsen uithalen, draagt ook niet echt bij aan het geheel, maar al met al mag gezegd worden dat ASB 2004 gewoon een goed en extreem uitgebreide baseballgame geworden is.
Of het dé baseballgame van het jaar zal zijn? Dat denk ik niet.



OUT NOW / VICARIOUS VISIONS / UNIVERSAL INTERACTIVE / ATOLL SOFT / TEL: 0318-505464 / WWW.CRASHBANDICOOT.COM

PS2 / GBA

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 78

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

Crash Bandicoot doet op de GBA nog altijd goede zaken. Kan de grijnzende held op de next-gen consoles niet echt meekomen met de Mario's, Jak & Daxter's en Ratchet & Clank's van nu, in pocketvorm doet hij niet onder voor zijn mede platformcollega's.
In een slordige veertig levels - met een compleet bizarre verhaallijn -, mag je kistjes stuk springen, fruit verzamelen en van platform naar platform hoppen. Dit alles in felle kleurrijke omgevingen en tricky settings.
De game lijkt soms verdacht veel op zijn voorganger maar het is nog steeds funny. Verwacht niet de diepgang van een Zelda's Link To The Past of een Mario platformer, maar N-Tranced slaagt er weldegelijk in een zeer vermakelijke en vooral avontuurlijke je platformer neer te zetten, die alleen wat onsamenhangend is.
Zo slaan de minigames eigenlijk nergens op maar zijn ze wel erg leuk om te doen. Zo kun je wakeboarden (waarbij je Crash van voren ziet) terwijl een enorme haai je probeert op te slokken. Een andere keer moet je Crash door levels heen rollen in Monkey Ball meets Marble Madness stijl.
De minigames zijn bovendien (als beide spelers over een cartridge beschikken) via linkcable met z'n tweeën te spelen.



OUT NOW / ROCKSTAR / TAKE 2 / TEL: 020-655473 / WWW.ROCKSTARGAMES.COM

PS2 / XBOX

BORIS | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 5 | SCORE 52

STATE OF EMERGENCY

Ooit werd Power Unlimited uitgenodigd om naar de PS2-versie van State of Emergency te komen kijken. We mochten de game alleen reviewen als we het een 90 of hoger zouden geven. Jammer genoeg voor Rockstar werd dit pas achteraf medegedeeld waardoor de aanwezige journalisten, die de game al hadden gespeeld, schaterlachend weer naar buiten kwamen.
Het was het begin van een opzienbarende tactiek waarmee Rockstar probeert de gamesbladen in haar greep te krijgen.
Nu, ruim een jaar later, is Rockstar een van de minst geliefde bedrijven ter wereld (bij de journo's tenminste) en is er elke maand wel weer een verhaal over belachelijke voorwaarden die Rockstar stelt bij het uitdelen van (p)review materiaal of perstrips.
Nou ja, lekker belangrijk. Het lijkt erop dat de gamespers zichzelf niet op grote schaal laat chanteren en daarom worden er andere middelen verzonnen om games onder de aandacht te brengen.
Zo ligt deze State of Emergency poort voor de Xbox tegenwoordig in de winkels voor 20 Euro. Dat is niets vergeleken met die 50 Euro die je voor de PS2-versie moest neertellen maar dan heb je ook niks.
De game zuigt nog steeds!



OUT NOW / INFOGRAMES / TEL: 040-2393580 / WWW.INFOGRAMES.COM

PS2 / NGC

JEROEN | GRAPHICS 6 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 4 | SCORE 30

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Is het nou afgelopen! Het is iedere keer hetzelfde liedje; de GameCube is altijd als laatste aan de beurt. Nu komt Superman ook nog even langs.
Superman: Shadow of Apokolips is een soort van tekenfilm game. Je weet wel zo'n spelletje dat eigenlijk niet goed is maar met z'n cell shaded jasje denkt hip te zijn, maar Superman ziet er allesbehalve hip uit.
Ook de (geringe) interactie met de omgeving verloopt houterig. Je kan bijvoorbeeld een krat oppakken met de A knop (je moet 'm wel ferm indrukken en ingedrukt houden) en dan heeft Superman drie volle seconden nodig om te begrijpen dat je iets wilt oppakken. Heeft hij het eindelijk opgepakt dan kan je het weggooien door twee maal op A te drukken. Dit dien je echter wel op de juiste manier te doen anders doet Superman helemaal niets, en dan kan je het weer oppakken, wat weer drie volle seconden duurt. En dat allemaal terwijl er een paar mannetjes op je staan te schieten.
Ja da's erg leuk allemaal. En dan hebben we het nog niet eens gehad over de x-ray vision en het uitblazen van brandjes en het optillen van mannetjes en.......





Zat Jan vorige maand nog met Vivendi in Berlijn, deze keer ging hij naar München voor een presentatie van de aankomende PC games van The Gathering.
The Gathering (voormalig G.O.D.) is een verzamelnaam voor ontwikkelaars wiens games onder de vlag van Take 2 in de markt gezet worden.
The Gathering is een van de weinige clubs die nog echt exclusief PC games maakt.
Als je naar de games kijkt die in het verleden door de The Gathering zijn uitgegeven, zie je ook meteen dat het stuk voor stuk typische PC games zijn: Railroad Tycoon, Stronghold, Mafia, Age Of Wonders, Tropico.
Op het Gathering Event in München showden diverse ontwikkelaars hun nieuwste creaties; het betrof voornamelijk sequels en één compleet nieuwe game. Op het menu stonden Tropico 2 (besproken in de vorige PU), Railroad Tycoon 3, Hidden & Dangerous 2 (zie pagina 28), Space Colony en Age Of Wonders: Shadow Magic.

RAILROAD TYCOON 3



Railroad Tycoon 2 was een enorm succes dus een opvolger was een kwestie van tijd. Klinkt het rijden met treintjes misschien niet heel stoer of sexy, er zijn genoeg gamers die uitkijken naar deeltje 3. Zeker nu de game volledig 3D is en je veel meer kunt focussen op je trein imperium.
De makers van de eerste Tropico game PopTop Software staan achter het roer en de mannen zijn volkomen treintjesgek. Dit spel heeft overigens niets met Microsoft's Train Simulator te maken, het is een sim waarbij je een treinimperium opbouwt en iedere rails die je neerplant brengt je dich-

THE GATHERING TOONT NIEUWE

Smullen voor PC-gamers





AGE OF WONDERS - SHADOW MAGIC

Het was een warm weerzien met het team van Triumph Studios; de makers van de Age Of Wonders serie, niet in het minst omdat de makers van AoW Nederlanders zijn die hun games in Delft maken.
Deze turn-based fantasy beleeft alweer zijn derde episode, al is Shadow Magic een stand-alone add-on. Hij is echter zo groot dat je gerust van een compleet nieuwe game kunt spreken.
Shadow Magic maakt gebruik van dezelfde engine als AoW II: The Wizards Throne al is er



natuurlijk wel het een en ander getweaked in de tussentijd. Toch mag ik de uiterlijkheden van de serie wel. In een tijd dat alle strategiegames nagenoeg 3D gaan, onderscheidt AoW zich door een bijna schilderachtige stijl waardoor je tijdens het spelen het gevoel hebt naar een levend sprookjesboek te kijken. Erg charmant.

DE SCHADUW VALT

In Shadow Magic is het magie die de portal naar een donkere, schaduwwereld opent. Die doet erg denkern aan de donkere dimensie uit de Lord Of The Rings, waarin Frodo zich bevindt als hij De Ring omdoet.
Deze schaduwwereld bevindt zich 'onder' de wereld die we reeds kennen uit AoW en ziet er een stuk onaangenamer uit. Grauw, grijs en vol met nieuwe monsters én een heel nieuw ras; de Shadow wezens. Deze lijken nog het meest op uit hun krachten gegroeide torren en spinnen. Daarnaast zijn er nog twee andere nieuwe rassen zoals The Nomads die het AoW universum van een Perzisch tintje voorzien.
Verder kun je natuurlijk rekenen op een trits nieuwe magie en secrets zoals de mogelijkheid om je basis te cloaken in een bos. Een random map generator en vrijgegeven editing tools die bij Shadow Magic komen, moeten de Mod makers stimuleren om zelf aan de slag te gaan.

ter bij de status van Railroad Tycoon. Voordat je jezelf echter Tycoon mag noemen, heb je heel wat spoorbielzen gelegd en heel wat cargo verscheept. Voor de gamers die niet helemaal into micromanagement zijn, is er in deeltje drie een handige auto-cargo functie. De computer laadt alles in en uit en jij hoeft slechts de treinen samen te stellen en de routes te bepalen en te zorgen dat je treinen goed onderhouden blijven.
Wil je je juist wel overal mee bemoeien dan kan dat nog steeds. Dan bepaal je zelf welke goederen je inlaadt en van A naar B transporteert. Dit kost meer tijd en klikwerk in diverse menuutjes en submenuutjes, maar de echte treinsimmer zal hier genotzalig van gaan piepen.



TJOEKE, TJOEKE, PUF, PUF

RT 3 start in de 19e eeuw, in de hoogtijdagen van het treintijdperk en vanaf dat moment is 't aan jou om in vijfentwintig scenario's je imperium uit te bouwen. Hierbij kun je uit meer dan veertig locomotieven kiezen, wisselend van de eerste tjoektjoekjes en robuuste stoomlocomotieven tot aan de meest moderne, hypersnelle treinstellen van de moderne tijd.
Zaak is om tijdens het neerleggen van je rails en het heen en weer reizen van de ene naar de andere stad, voortdurend de toestand van je trein in de gaten te houden. Genoeg water, olie en onderhoud in het algemeen zijn noodzakelijk om ongelukken te voorkomen.
Meest opvallend is dat RT 3 in alles gebruiksvriendelijker lijkt. Je legt zo een track neer en dankzij de autofunctie hoef je je niet per se met de cargo te bemoeien en kun je je focussen op het maken van tunnels door enorme bergen en het plaatsen van bruggen en overgangen.



LINE-UP



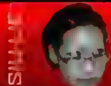
SPACE COLONY

Grote verrassing op The Gathering Event was Space Colony. De makers van Stronghold, Firefly Studios, wilden na kasteeltjes bouwen iets anders doen. Van de donkere middeleeuwen maakten ze de sprong naar de verre toekomst.
In Space Colony draait alles om het reilen en zeilen van een moderne kolonie op Mars waarbij verschillende kolonisten met elkaar moeten samenwerken om de kolonie draaiende te houden en allerlei problemen als een goed team de baas te kunnen.
Daarbij is Space Colony enerzijds een traditionele bouwsim waarbij je een basis neerzet en verschillende machinerie plaatst en bedient om in bepaalde behoeften te voorzien.
Anderzijds is er het sociale aspect waarbij de kolonisten onderling met elkaar door één deur moeten kunnen. Denk aan films als The Abyss waar een team onder hevige spanning in een kleine ruimte leeft maar moet samenwerken om tot een goed resultaat te komen.

CONCURRENTIE VOOR THE SIMS

De kolonisten – in totaal een stuk of vijftien – verschillen dag en nacht. De ene is een biker die graag naar hardrock luistert, er is een verwend jochie dat goed is met computers en je hebt de aantrekkelijk babe die vrij allround is en de meeste machines kan bedienen. Een op leeftijd zijnde cowgirl met een dik Texaans accent is weer goed in het oogsten van mineralen en weer een ander doet dienst als arts.
Alle kolonisten hebben slaap, eten, drinken en vermaak (een bar, fitnessapparatuur, een hot tub etc) nodig, maar wat de een leuk vindt, vindt de ander saai en andersom. Krijgen mensen te weinig vrije tijd om te relaxen, dan raken ze geïrriteerd en dat kan weer leiden tot kleine of zelfs felle ruzies. En die onderlinge ruzies betekenen weer dat de productie en de overall goals in de kolonie niet gehaald worden.
Een zeer interessant aspect dat nogal wat raakvlakken heeft met The Sims, alleen hier heeft het veel meer een doel dan de sociale interactie op zich (van The Sims). Te veel geruzie onderling kan er bijvoorbeeld voor zorgen dat er te weinig energie opgewekt wordt of dat het buitenaardse onkruid oprukt en je kolonie bedreigt.
Dit alles is zeer aantrekkelijk vormgegeven en heeft een aantrekkelijke humoristische look die tegelijk ook veel detail kent.





MULTIPLAYER OP JE MOBIEL

Ontwikkelingen gaan bizar snel



Multiplayer minigolfen... ach, het gaat de goede kant op, moet je maar denken.

Sinds kort beginnen de eerste mobile multiplayer games een beetje voet aan de grond te krijgen, en met verrassende resultaten. Tijd dus voor een tussenstand.

Mophun is de eerste partij die serieus resultaat heeft weten te boeken met mobile multiplayer games. Sony Ericsson gebruikt het platform (naast Java) voor games en geruchten gaan dat ook Nokia binnenkort Mophun in hun toestellen zal integreren.
Mophun schijnt meer geschikt te zijn voor multiplayer games dan het breder geïnstalleerde Java omdat het anders is opgebouwd. Daarnaast heeft Mophun op dit moment al een 3D-engine die er een stuk beter uitziet dan die voor Java.

NAUWELIJKS VERTRAGING

In het huidige assortiment zitten vijf multiplayer games die je zowel over Bluetooth als over GPRS kunt spelen, alleen zijn ze nog niet commercieel beschikbaar. Om de vereiste extra compressie te kunnen realiseren, moet eerst een deal gesloten worden met een mobiele operator. Wij mochten echter wat demo's spelen en vooral het gamen over GPRS trok mijn aandacht. Ik heb me gewaagd aan Synergenix Rally, Minigolf en No Refuge (tank-battle).
Het is nauwelijks te merken dat de data via minstens vijf servers wordt geleid om bij de andere speler terecht te komen. De vertraging in het beeld bij beide telefoons is hoogstens één seconde, en dat is best knap. Vooral omdat er heel wat grafische gegevens over en weer moeten.
Een goede compressietechniek is dan ook vereist omdat in het algemeen nog altijd geldt dat de GPRS netwerken in principe niet genoeg capaciteit kunnen leveren om een goede, 'basic' multiplayer beleving te kunnen genereren.

VIER SPELERS

Concreet betekent Mophun dat je gewoon met elkaar kunt gamen, ongeacht het abonnement dat je hebt; als je maar een mobiel gebruikt dat een Mophun-engine heeft. Bovendien zijn Mophun-games backward compatibel zodat je (bij wijze van) niet elke drie maanden een nieuw toestel hoeft te kopen om de laatste games te kunnen spelen.
Leuk is ook dat tot vier spelers aan een potje gehangen kunnen worden. Je voert de andere spelers gewoon in als je het spel start, de server maakt dan een soort game-room voor je aan (vergelijkbaar met een chat-room) en je kunt van start.

MR.DRILLER

VODAFONE LIFE

SCORE 94

Mr. Driller is zwaar verslavend en allerminst makkelijk. Je moet je mannetje helpen zo diep mogelijk te graven en onderweg moet je capsules met lucht pakken om je ventje in leven te kunnen houden.
De navigatie is op de Sharp GX10 erg prettig en de graphics hebben de kwaliteit van een NES-game, voor een mobile game best impressive dus.
Enig minpunt is dat je tussentijds de levels niet kunt opslaan, maar dat is een bekend probleem.



GETEST OP: SHARP GX10 / NAMCO WIRELESS / € 5,- BIJ VODAFONE LIVE

SNOWBALL FIGHT

JAVA

SCORE 63

De naam zegt het al; in deze game hou je dus een sneeuwballengevecht, in dit geval met drie tegenstanders. Meliger kan het bijna niet worden.
Je bepaalt de afstand van je worp door de joystick langer of korter ingedrukt te houden.
Twee seconden volstaat meestal om je vijand uit te schakelen.
Het is simpel en alleen vermakelijk als je het niet te lang door blijft spelen.



GETEST OP: NOKIA 7650 / OVERLOADED / € 3,55 VIA OVERLOADED

GAMES


Synergenix Rally; te spelen over Bluetooth en GPRS.



No Refuge: effe bijtanken op de tramhalte.

Makkelijker kan het bijna niet. En je hoeft niet meer in een straal van tien meter om elkaar heen te staan.

EERSTE GENERATIE

Overloaded en Kustomize Limited hebben al 'multiplayer games' die je gewoon kunt downloaden (zie testjes hieronder). Beiden bieden dit alleen over Bluetooth aan en qua interactiviteit staat het op een laag pitje vergeleken met de Mophun games die ik heb gespeeld. Het beperkt zich vooralsnog tot simpele sportspelletjes waarbij je kunt meekijken met de ander, maar nog niet met elkaar in hetzelfde scherm loopt te klooien. Het is dus een beetje multiplayer, maar eigenlijk ook niet. Oftewel, echte eerste generatie spellen.

VERBINDING MAKEN

Volgens Kustomize Limited is deze eerste reeks mede zo simpel omdat je nog steeds je publiek moet opvoeden. En ja, je moet even doorhebben hoe je zo'n Bluetooth verbinding opzet.
Eerst moet je Bluetooth aanzetten (was ik in eerste instantie vergeten), vervolgens moet je een gameserver maken (wat gelukkig in het spelmenu zit). Dan moet je telefoon de andere telefoon zien te vinden (wat soms een tijdje kan duren). Vervolgens moet die telefoon je uitnodiging accepteren, zijn eigen instellingen invoeren en dan kun je pas gamen. Het is een hele rits aan handelingen, maar als je het een keer hebt gedaan, weet je gelijk voor de rest van je leven hoe het wél moet. ZUCHT.

KOSTEN

Natuurlijk staat alles nu nog in de kinderschoenen. De gameplay is nog steeds nagenoeg afwezig en qua graphics is het 't allemaal ook nog net niet, maar het gaat in ieder geval de goede kant op.
Let in de toekomst trouwens wel op je kosten. Het multiplayer gamen over GPRS is best leuk, maar als het even kan, doe het dan over Bluetooth (dit vreet alleen aan je batterij). De dataoverdracht over GPRS gaat je namelijk een godsvermogen kosten, met of zonder compressietechniek.
Desalniettemin, de initiatieven zijn er en ik denk dat er tegen het einde van het jaar zeker behoorlijk wat innovatiesprongen gemaakt zijn en er al veel meer voor het grote publiek te downloaden is. Het is immers bizar hoe rap de ontwikkelingen in multiplayer games de afgelopen drie maanden zijn gegaan. ◄

RESISTANCE

Overloaded schijnt van hun shooter Resistance (die een goede score kreeg) waarschijnlijk binnenkort een multiplayer versie op de markt te droppen. Hierin zou je wel interactief op elkaar kunnen schieten. Dus ik ben benieuwd wat dat ons gaat brengen. Hoe dan ook, het is een begin.

180 DARTS

SYMBIAN — SCORE 66

De eerste multiplayer game van Overloaded. Een echte gamer wordt hier niet echt warm van, maar allez, het is wel vooruitgang!
Met deze game kun je over Bluetooth tegen iemand anders darten met de gewone, vertrouwde dart-spelregels. Je ziet alles van elkaar, alleen kun je het spel van de ander niet beïnvloeden. Wel beweegt het handje constant als extra moeilijkheidsgraad.
Als eerste poging is het een grappig initiatief, maar ga hier niet veel aan besteden.



GETEST OP: NOKIA 7650 / OVERLOADED / € 4,40 VIA OVERLOADED

OWN GOAL

SYMBIAN — SCORE 72

Minileague voetbal op je telefoon! Je speelt in een poule en eigenlijk bestaat het spel alleen uit penalties.
De bedoeling is dat je je tegenstander te slim af bent en inschat waar hij zijn bal naar toe schiet, anders kun niet door naar het Europees- en later Wereldkampioenschap.
Het is een grappig idee en het deed mij vooral aan een gokspel denken. Short fun derhalve. Misschien iets voor onze internationals?



GETEST OP: NOKIA 7650 / KUSTOMIZE LIMITED / € 9,29 VIA KUSTOMIZE LIMITED

HARDWARE TELEX

■ Microsoft bekent kleur. Het bedrijf is momenteel aan 't nadenken over een gekleurde controller S. Naast de standaard zwarte en transparant groene controller S kan er momenteel gestemd worden op de officiële Xbox site (xbox.com) voor controllers in de kleuren blauw, wit, groen, rood en oranje. Draag je steentje bij op www.xbox.com/news/0303/colorcontroller-survey.htm

■ Sony heeft twee nieuwe stijlvolle desktop PC's uitgebracht. De nieuwe RS-serie uit de VAIO desktoplijn kent twee tower units; de RS144 en de RS142. Erg funky is het blauwe VAIO-logo dat licht geeft zodra de toestellen worden aangezet.
De twee modellen zijn voorzien van een Intel Pentium 4-chip (2,66 GHz in de RS144, 2,4 GHz in de RS142), 256 Mb RAM en een harde schijf van 120 Gb (RS144) of 80 Gb (RS142). Ze kunnen eveneens bogen op een geïntegreerde DVD-RW-drive, DVD-Rom en een floppy drive, plus een NVIDIA GeForce 4 Ti 4200 3D grafische kaart met 64 Mb Video Ram.

■ Logitech berichtje nummer 1: Logitech komt met een NetPlay Controller voor de PlayStation 2 gelijktijdig met de lancering van het online PlayStation 2 netwerk. De verwachte verkoopprijs van de NetPlay Controller is Euro 79,95. De NetPlay Controller bestaat uit twee delen: een controller met geïntegreerde vibration-feedback en een USB keyboard.

■ Nintendo viert de introductie van de Game Boy Advance SP met een pan-Europese promotie van 20 miljoen euro voor de GameCube . Om de koppeling tussen Game Boy Advance SP en GameCube te benadrukken, zullen de eerste 400.000 verkochte exemplaren van de Game Boy Advance SP vergezeld gaan van een kortingsbon van 50 euro voor de aanschaf van een Nitendo GameCube.

■ Sinds 2 mei is de groene Limited Edition Xbox in de winkels in Nederland te koop. Deze speciale Xbox komt in een gelimiteerde oplage en is helemaal transparant groen. Je krijgt er ook twee transparant groene controllers S bij. Hij komt in een speciale witte doos en heeft een prijskaartje van € 229,99.

■ Geen DirectX 10 voorlopig. Microsoft is namelijk bezig met een nieuw Windows game besturingssysteem, dat voorlopig de naam O.S Longhorn draagt. Microsoft heeft laten weten dat grote verbeteringen voor PC gaming een belangrijke rol zal spelen de komende jaren. Een nieuwe Windows moet gebruiksvriendelijker en toegankelijker voor games worden. Ook zal er een standaard Windows controller geïntroduceerd worden, zodat console games makkelijker overgezet kunnen worden naar de PC. Online gaming, automatisch updates en pacthes voor games en installatie kunnen allemaal nog veel sneller en beter, aldus Microsoft.

TRUST SPEEDLINK XDSL WEBSTATION

Altijd thuis al een netwerkje willen hebben maar je ziet er tegenop omdat het zo'n gedoe is? Niet meer nodig met het Trust Speedlink XDSL Webstation.
Ze komen in twee soorten. Het 445A Speedlink XDSL Webstation is een compleet systeem met modem, router en switch (plus eventuele (A)DSL aanbieding via KPN) voor directe toegang tot het internet via een analoge telefoonaansluiting.
Dit webstation stelt de gebruiker in staat om tegelijkertijd van een internetaansluiting gebruik te maken met twee of meerdere gebruikers waardoor een thuisnetwerk gecreëerd wordt. De internetaansluiting via (A)DSL garandeert internetgebruik op hoge snelheid, altijd online tegen lage vaste tarieven en tegelijkertijd gebruikmaken van zowel de telefoon, fax en internet. De firewall functie zorgt voor beveiliging tegen ongewilde 'inbrekers' en aanvallen van buitenaf.

Het product is compatibel met alle internetaanbieders en is dus ook erg handig voor Xbox Live als je wilt internetten op je PC en iemand wil op hetzelfde moment Xbox Live spelen.

De 450I Speedlink XDSL Webstation heeft dezelfde specificaties als het 445A Speedlink XDSL Webstation, maar is het model voor een ISDN telefoonaansluiting.



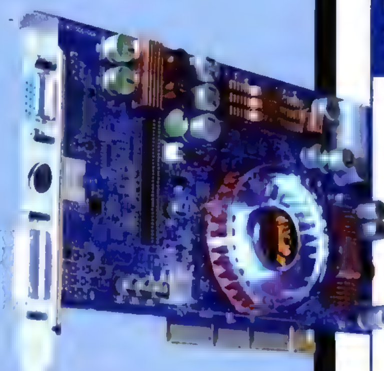
PC / PRIJS: € 128,99 (IN BEIDE GEVALLEN) / DISTRIBUTEUR: TRUST / TEL: N.V.T. / WWW.TRUST.COMMOT.COM

HERCULES 3D PROPHET 9800 PRO

We hebben de 9700 Pro nog niet koud getest of de opvolger ploft alweer op de deurmat. Alhoewel, de fanatiekeling zat er al op te azen; deze Hercules 3D Prophet 9800 Pro die wordt aangeduid als "de ultieme grafische kaart voor hardcore gamers". Daarmee lijkt Hercules geen woord te veel te zeggen. De 3Dkaart, gebaseerd op de Radeon 9800 PRO, heeft een 256 bit DDR geheugen interface en 8 pixel pipeline architectuur, 128 Mb DDR geheugen, Microsoft Direct 9.0, OpenGL hardware ondersteuning, ongelofelijk pittige core (380 MHz) en Ram (340 MHz DDR) frequenties, geavanceerde filtering technologieën (Anisotropic Filtering tot X16 en Full Scene Anti-Aliasing tot 6x) voor rendering van hoge kwaliteit.

Dit alles werkt als een zonnetje zonder compromissen in de framerates. Kartelrandjes en zaagtanden horen nu echt tot het verleden, zonder dat je games gaan sluggen of stotteren. Games komen simpelweg nog mooier in beeld door diverse upgrades die samen te vatten zijn met Smartshader 2.1, Smoothvision 2.1 en HyperZ III+; technische tidbits die ervoor zorgen dat virtueel water bijna van je beeldscherm afdruppelt en schaduwen voor koude rillingen zorgen.
En wat power betreft; deze kaart is sneller dan Roadrunner on speed. Een beest, een bruut, een beul... de koning van de 3D graphics.

En daar betaal je dus ook voor. Als je nu net een Radeon 9500/9700 kaartje in je PC hebt gestoken dan ben je natuurlijk knettergek om deze kaart aan te schaffen. Opmerkelijk is ook dat de 3D Prophet 9700 Pro in prijs is verlaagd, waarmee dit meteen een zeer interessant alternatief is. En de echte bikkels die het snelste van het snelste willen, halen met deze 9800 Pro een snelheidsmonster in huis!



PC / PRIJS: € 549 / DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT / TEL: 035-5288800 / WWW. GUILLEMOT.COM

EAT YOUR HEART OUT, JAMES

Het heeft effe geduurd, maar inmiddels zien de meeste mobieltjes er esthetisch verantwoord uit en zijn sommige fabrikanten ook echt bezig met design. Samsung trekt dit door naar mode en heeft prompt (let op!) de eerste GPRS Wrist Watch Phone geïntroduceerd. Compleet met Wap 1.2, Bluetooth, MMS en speakerphone-functie.
Vrij vertaald betekent dit dat je dingen kunt down- en uploaden, een draadloze headset kunt aansluiten via Bluetooth, plaatjes en korte filmpjes kunt versturen en ontvangen en dat je niet als een of andere David Hasselhoff de hele tijd in je horloge hoeft te praten.
Verder zegt het persbericht dat de 40-tonen polyfoon geluid je plezierig in de oren klinkt. Wij zeggen dat het met zijn anderhalf uur spreektijd en maximaal 80 uur standby een leuk ding is voor erbij. Als je de cash hebt, tenminste. Prijzen zijn nog niet bekend, maar eind 2003 ligt ie in de Europese winkels.



AFGEBLAFT

Een Japanse (hoe kan het ook anders) speelgoedfabrikant heeft een apparaat in elkaar gezet dat het geblaf van honden zou kunnen vertalen. Deze Bowlingual is in Japan al een booming succes met meer dan 300.000 verkochte exemplaren.
Het werkt als volgt. Je plaatst een draadloze microfoon van 8 cm op de halsband en deze verstuurt vervolgens de geluiden naar een draadloze console, die aan een database vastzit. De console deelt elke woef in zes verschillende emotionele categorieën, waaronder blij, verdrietig, gefrustreerd en boos. Op het beeldscherm komen dan standaard zinnen als 'Je irriteert me' te staan.
Vanaf augustus dit jaar zal het ook in dierenwinkels in de VS liggen en moet dan $120 kosten. Het apparaat is nu al via de Yahoo-shop te koop voor $219. Je krijgt dan alleen wel een Japanse versie toegestuurd, dus eigenlijk is het vrij nutteloos, tenzij je de Japanse taal onder de knie hebt.
Te bekijken op:
http://www.takaratoys.co.jp/bowlingual/index.html.



M'N MP3-SPELER GAAT

Iedereen die een iPod in zijn bezit heeft kent het probleem. Geweldig zo'n mp3-speler, maar je hoort je mobiel niet meer. Hiervoor heeft het bedrijf Skullcandy een oplossing gevonden: een headset die je zowel aan je telefoon als aan je iPod kunt hangen.
Het LINK systeem is voor Nokia, Sony Ericsson en Samsung-telefoons en er is ook een universele 2.5 mm plug te bestellen voor $29,95 via www.skulcandy.com



UIT JE PLAAT

Lang leve de uitvinding van de usb-poort! Steeds vaker lopen we tegen producten op die je gezellig aan je PC of laptop hangt, waarna ze gewoon werken. Echt geweldig! Dit drumstel van Pacific Digital, de DrumXtreme, bevat 14 complete geluidsbanken en meer dan 130 verschillende samples, trainingssoftware met drie video's op cd en een drumbeat game (!) met vier levels. Er zit zelfs een play-a-long CD bij, zodat je niet compleet voor lul staat als beginnend drummer. Maar je kunt natuurlijk ook gewoon het geluid zacht zetten.
De DrumXtreme kost $299. Meer info is te vinden op www.pacificdigital.com.



I'M THE GREATEST

Het is een beetje zweverig en je betaalt zeker te veel voor dit kastje ($349,95). Maar al het prijzengeld dat je ermee binnen gaat halen compenseert ruimschoots het kortstondige, financiële ongemak.
De brochure zegt dat de SportLink "atleten helpt hun optimale prestatie te halen door de geest rustig te maken". Het ding zou door geluiden en lichtjes te produceren de concentratie verbeteren en faal-angst kunnen verdringen door bewuste gedachten en emotionele loops los te maken.
Zou het ook werken bij langdurige Lan-parties? Check www.gosportslink.com.



LOGITECH CORDLESS XBOX CONTROLLER

Deze draadloze controller voor de Xbox kent nagenoeg hetzelfde design als de draadloze controller voor de PS2. Hij maakt gebruik van dezelfde techniek (radiografische verbinding) waardoor het signaal vanuit alle hoeken sterk blijft.
Echter, de gewone Xbox controllers kennen al een lekker lang snoer waardoor je het vanuit je bank meestal makkelijk redt. Natuurlijk is draadloos altijd lekkerder, maar de noodzaak is minder groot. Ook de kleinere en inmiddels nagenoeg gangbare Xbox Controllers S liggen veel beter in de hand dan deze ietwat logge controller van Logitech.
De omvang is noodzakelijk vanwege de batterijen waarmee je meer dan 50 uur draadloos kunt gamen maar na een nachtje doorspelen beginnen gewicht en vorm toch een tikkeltje op te breken.
De dual vibration feedback - waardoor trillingen en schokken nagebootst worden tijdens zeer intense acties - is natuurlijk mad funny, maar ik denk niet dat je daarvoor je juicy controller S weglegt.



XBOX / PRIJS: € 99,95 / DISTRIBUTEUR: LOGITECH
TEL: 010-2438897 / WWW.LOGITECH.COM



HARDWARE TELEX

■ Logitech berichtje nummer 2: Logitech heeft aangekondigd dat de USB Optical Mouse, ontworpen voor de PlayStation 2, vanaf heden in heel Europa verkrijgbaar is voor een adviesprijs van € 29.95.
De introductie van een ander nieuw product, de Logitech USB Keyboard voor de PlayStation 2, zal gelijktijdig met de lancering van het online PlayStation 2 netwerk plaatsvinden. De verwachte verkoopprijs van het USB Keyboard is € 39.95.
■ Plextor introduceert de PX-54TA en de PX-116A. De PX-54TA is een interne CD-Rom drive met een leessnelheid van maar liefst 54x. De interne DVD-Rom drive PX-116A is op zijn beurt goed voor een 16x (DVD-Rom) en 48x (CD-Rom) leessnelheid.
■ PC's aangeboden door supermarkten. Het wordt steeds gewoner. Onlangs deed Aldi het nieuwste type Medion PC in de verkoop. Voor € 1229 haal je een Pentium 4 2.6 GHz met onder andere een 4x speed DVD-RW, ATI Radeon 9600 videokaart en 120 Gb harddisk in huis. Dat is natuurlijk spotgoedkoop, vandaar dat het tijdens de eerste dag dringen was. Of Aldi de PC's nog steeds levert kunnen we niet met zekerheid zeggen.
■ Logitech berichtje nummer 3: oké, dit is echt de laatste over Logitech deze maand. De Logitech USB Headset voor de PlayStation 2 zal gelijktijdig met de lancering van het online PlayStation 2 netwerk plaatsvinden. De headset zal waarschijnlijk een adviesprijs hebben van € 49.95.
■ Labtec, dat we vooral kennen van hun PC speakers, heeft onlangs een complete nieuwe line-up van randapparatuur in het assortiment opgenomen. Dit gaat gepaard met een opvallende restyling van het Labtec merk. De producten hebben een nieuw design en bij de nieuwe verpakking speelt de kleur rood een prominente rol. Dat is opvallend aangezien Microsoft net van haar rode steunkleur is overgestapt naar blauw. In ieder geval kunnen we vanaf nu ook een hele trits muizen (met en zonder snoer) toetsenborden en webcams van Labtec in een nieuw jasje scoren.
■ Denda Multimedia speelt in op de rage van het downloaden van Java Games door de CD-Rom 'JavaMania 1' op de markt te brengen. Deze CD biedt de gebruiker in een klap 19 populaire Java Games voor de meeste mobiele telefoons van Nokia en Siemens. Het gewenste spel kan eerst op de PC uitgeprobeerd worden en dan meteen via een WAP-verbinding worden gedownload. Op de CD staan o.a. de bekende bordspellen schaken en dammen, het kaartspel BlackJack, Driver, Space Invaders, behendigheidsspellen, bowling, puzzels om je hersentjes te laten kraken, en nog veel meer.

MINISTRY OF
GAMES



VIJF TOP-EVENTS ONDER ÉÉN DAK

★ BELLISSIMA ★ MINISTRY OF GAMES ★ URBAN UNLIMITED ★ MEGADOME ★ POWERSTATION 2003 ★

MEGAFESTATIE 2003

5 T/M 13 JULI 2003

POWER UNLIMITED GAME AWARDS

11-19 UUR / JAARBEURS UTRECHT ★ DAGKASSA € 15,- ALL-IN
VOORVERKOOP VIA TICKETSERVICE ★ WWW.MEGAFESTATIE.NL

DEMOCHECK

POSTAL 2

Postal 2 is gek, bizar en super gewelddadig. Het is ook een groot probeer-maar-uit freakshow waardoor het tevens een even originele als weirde (en volgens sommige zieke) game wordt. See it for yourself.

Score: ★★★



WW II BATTLEFIELD COMMAND

De Bitmap Brothers (makers van Z) komen met een nieuwe lekker ogende RTS (zie ook 'Aangekondigd'). Deze demo moet je als WO II liefhebber zeker downloaden al was het maar omdat hij zich afspeelt midden tussen de molens in Nederland.

Score: ★★★★

KAAN BARBARIANS BLADE

Deze Maximo look-a-like is stiekem best wel geinig, Hak, hak, hak als Disney achtig barbaartje. Niet heel bijzonder maar best geinig voor een verloren uurtje.

Score: ★★

RTCW: ENEMY TERRITORY

Oorspronkelijk bedoeld als expansion pack, spelen Activision en Splash Damage opeens de filantroop. Enemy Territory wordt een gratis stand alone game. Geallieerden tegen de Nazi's dus in deze teambased multiplayer shooter. Je kan alvast een testmap downloaden. De Fuel Dump map welteverstaan!

Score: ★★★

INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB

De man met de hoed en de zweep is terug. Drie levels maar liefst in deze demo. Het beginlevel (Ceylon) wat deels dienst doet als tutorial, een combat level in een theater en een schietonderdeel bovenop het dak van een kabelbaanwagon terwijl de Messerschmidts op je afscheren. De controles zijn wel wat zwabberig.

Score: ★★★

G.I. JOE BF 1942

Wie herinnert zich nog de populaire patriottische cartoonserie waarbij de Amerikaanse helden tegen de terroristen van Cobra streden? Tekenfilms, comics, cation figures…G.I. Joe was hot en in Amerika is de toy franchise nog steeds hot.

Deze BF 1942 MOD staat helemaal in het teken van G.I. Joe waarbij de Geallieerden zijn vervangen door de G.I. Joe soldaten en de Axis de rol van Cobra aanhangers hebben gekregen.

De soldaten zien er nog hetzelfde uit en ook de basic gameplay is hetzelfde gebleven, het zijn echter de voertuigen die allemaal een G.I. Joe jasje hebben gekregen: Buffy's Heeps, choppers, stoere motors met rakketen… it's all there. Ook de maps zijn helemaal omgegooid en komen zo uit de serie. Heel tof voor old skool fans.

www.planetbattlefield.com/gi



ONLINE FLASH

Burnout 2: Point of Impact voor de Xbox bevat naast vele extra goodies ook een quasi Xbox Live functie, Je kunt online scoretabellen invullen en met andere gamers vergelijken maar je kunt niet tegen elkaar online racen! Lekker dan, fuck die scoretabellen.

Er is een add-on voor de MMORPG van Dark Age Of Camelot: Shrouded Isles. Xbox Live is een groot succes in Nederland. Alle live kitjes waren snel uitverkocht en de dagen erna waren er veel minder paniek-telefoontjes bij de helpdesks als was verwacht.

Inmiddels ligt de PS2 lekker op stoom met zijn online plannen. Tegen het einde van de zomer zou Sony's spelcomputer online moeten gaan in Nederland.

Twijfel je of je je nu wel of niet zal storten in Asheron's Call 2? Dan is er nu een tussenweg. Je kunt een trial downloaden waarmee je 15 dagen gratis (dus zonder creditcard, kunt spelen). Let op, de file is wel 900 Mb groot! De trial-versie haal je op http://microsoftgamesinsider.com/AC2/default.htm

Sega werkt momenteel aan een online variant van Sega GT. Dit najaar moet Sega GT Online al het licht zien. Met zes spelers kun je via Xbox Live tegen elkaar racen met liefst 160 verschillende auto's die je compleet naar eigen inzicht kan afstellen.

Ubi Soft komt met een campaign disk van Tom Clancy's Ghost Recon voor de Xbox. De add-on bevat acht nieuwe singleplayer missies die zich afspelen in Cuba (al eerder speelbaar in de PC add-on Desert Siege) en vier maps van het originele Ghost Recon. Daar bovenop komen nog eens acht multiplayer maps die gespeeld kunnen worden via Xbox Live!

MODS & MAPS

Vietnam shooters zijn hot. Na Vietcong lijkt iedere ontwikkelaar zich op deze oorlog te storten. Zo ook de MOD makers met Eve of Destruction dat zowel de Vietnam oorlog als het conflict in Indo China behelst.

Compleet met authentieke wapens en voertuigen bestrijkt deze BF 1942 MOD de tijdspanne 1932 –1973. Een ambitieus project te volgen op eod.bf42.com

Relic Entertainment komt binnenkort met een gratis uitbreiding van de RTS Impossible Creatures die je online kan downloaden. Insect Invasion heet de free add-on MOD en komt met vijftien nieuwe insecten, nieuwe settings en een trits multiplayer maps. Verder wordt er spoedig een dev kit gereleased, zodat ook de modmakers nieuwe 'onmogelijke wezens' kunnen maken.

Ensemble Studios heeft een nieuwe officiële en gratis singleplayer campagne voor hun real-time strategiespel uitgebracht. De campagne heet 'The Golden Gift' en gaat over de broeders Brokk en Eitri die een ontmoeting hebben met de Noorse god Loki waarna er een aantal spannende situaties ontstaan. In de campagne vind je vier scenario's terug, inclusief nieuwe voice acting. Haal 'm binnen via de homepage van Age of Myhtology.



LAN PARTY

NetworkingDay (NWD) organiseert deze zomer een groots LAN-evenement voor niet minder dan 600 deelnemers in Amsterdam. NWD gaat daar drie dagen lang knallen met alles wat je van een goede LAN-party mag verwachten. Op de netwerkfuif die overigens de naam Evolution draagt, worden onder andere competities gehouden voor de games Half-Life: Counter-Strike, Unreal Tournament 2003, RavenShield, Quake 3 Arena en last but not least Battlefield 1942.

Dit zijn ook meteen de voorronden voor het Best of Benelux toernooi, dat weer een opstapje is naar de wereldkampioenschappen (World Cyber Games 2003) in Zuid-Korea.

Naast deze voorronden zal er ook om gestreden worden wie z'n computer het meest creatief heeft verbouwd, oftewel, een casemodding-competitie. Op vrijdag 29 augustus om 18:00 barst het festijn los in de game-arena ter grootte van een half voetbalveld. Voor meer info: http://www.networkingday.com/nwd/newSite/index.html



SEGA SPORTS GAMES
NHL2K3 / NBA2K3 / NFL2K3






Sportgames zijn 't leukst als er tegen iemand van vlees en bloed kan worden gespeeld. Xbox Live is dan ook een verademing als je niemand om je heen hebt die een potje tegen je wilt gamen.
Jammer is echter dat je online geen teams kunt maken. Je kan dus je Friends niet uitnodigen om deel uit te maken van jouw team. Je speelt namelijk gewoon één tegen één. Wel kan thuis iemand aanschuiven om je zo online bij te staan.
Volgende probleem is daarover iedereen hetzelfde camerastandpunt moet gebruiken. Het kan dus voorkomen dat daarover een discussie ontstaat.
Ander probleem is dat je niet zomaar snel van tactiek of iets dergelijks kan wisselen. Je moet de game op pauze zetten en in de verschillende menu's rommelen. Dit ziet je tegenstander dus ook. Echt verrast zal hij dus niet zijn als je bijvoorbeeld een double team inschakelt of iemand wisselt.
Nog een puntje van kritiek is te wijten aan het feit dat je alleen tegen PAL (Europeanen) kunt spelen. Amerikanen zul je dus niet online vinden tijdens een van deze games. En dat is behoorlijk jammer aangezien er maar weinig Europeanen de Sega Sports games thuis hebben. Echt veel wedstrijden zullen er niet te spelen zijn.

DOWNLOADABLE CONTENT EN ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE ★★½

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I + II
NINTENDO GAMECUBE

TYPE: HUMAR
ID: GREENNILL
NAME: JEROEN
KLASSE: HUNTER
LVL 12

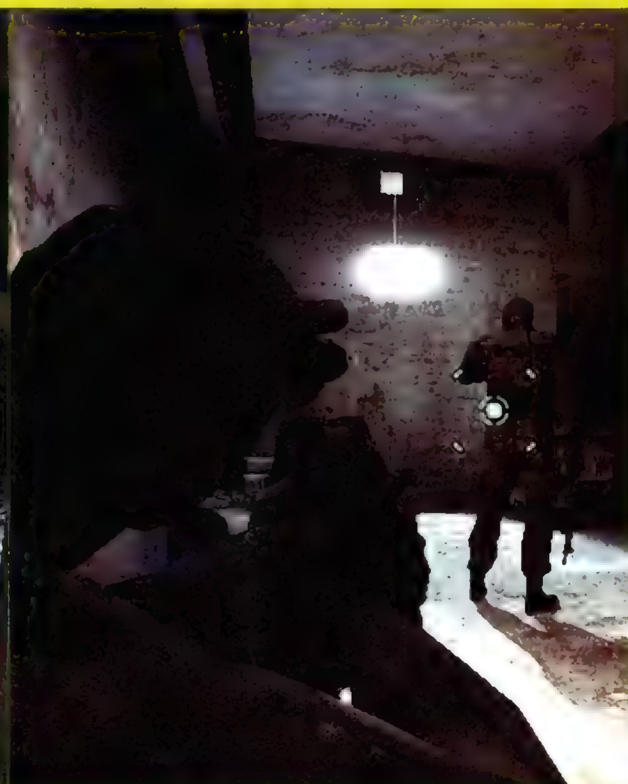
LOG: ...
18. Apr 03 Belkin USB Ethernet adapter + 10 meter RJ45 Crossover kabel + ADSL verbinding + Cube Breedband adapter + PSO = RPG heaven.
19. Apr 03 Vandaag mijn eerste stappen in het online universum van PSO gezet. Gegroeid van Lvl 5 naar Lvl 10 thanks to Cyhwuhx. Nights voor GBA unlocked. Moet alleen even de online download plek zien te vinden. Potje voetbal gespeeld, 3-2 voor mij :-)
20. Apr 03 Eindelijk die dekselse draak verslagen in het offline gedeelte.
O niet vergeten MAG te voeren.





SPLINTER CELL: KOLA CELL

Kola Cell is een gratis extraatje voor de Splinter Cell fan. De missie vertelt het verhaal omtrent een van de overgebleven cells van Nikoladze (je kan er dan ook gif op innemen dat er meerdere cell missies zullen volgen).
Het eerste dat opviel was de hoge moeilijkheidsgraad van de missie, zeker als je het vergelijkt met de missies van Splinter Cell zelf. Kijk dus niet gek op als je wat sneller dan gewend, vast komt te zitten of gewoon het loodje legt.
Het verhaal is niet zo heel erg speciaal, het wordt meer gepresenteerd als een losstaande missie die nauwelijks in het grote geheel wordt ingebed.
De missie zelf is zoals gezegd pittig waarbij je vooral in het begin zult moeten puzzelen (veel springen en klauteren).
Verder kan ik er nog steeds niet over uit dat guards de ene keer over superieure zintuigen beschikken en de andere keer stekeblind en doof lijken. En dan zijn er nog altijd de lampen, die niet allemaal kapot kunnen maar slechts enkele willekeurige exemplaren.
Toch is Kola Cell best een vermakelijke missie die bij veel Splinter Cell fans in de smaak zal vallen.

DOWNLOADABLE CONTENT VIA XBOX LIVE ★★★

JUDGE ED



STRONT IN HET OOG OF EEN OPGEWARMDE DROL?

FACTS

J.J. VS JEROEN
ONDERWERP: MIDNIGHT CLUB 2



Hoe moet de lezer dat interpreteren? Die denkt nu dat Midnight Club 2 een opgewarmde drol is.



Ooit je boterham in twee gelijke helften proberen te delen met je ogen dicht?

EDELACHTBARE,

J.J.: Ik geef toe dat Midnight Club 2 niet heeft gebracht wat de game had moeten brengen. Deel 1 was ronduit vermakelijk, dit middelmatig. Dat enkele buitenlandse bladen deze game met een 85 of hoger hebben beoordeeld, kan ik niet anders verklaren dan dat daar een vrij dikke plak stront in de ooghoeken heeft gezeten.
Jeroen´s ronde 60 vind ik echter wel heel erg schraal, te schraal. Mijn betoog is gefundeerd op twee pijlers. Allereerst mis ik een aantal aspecten uit de game in Jeroen´s stukje. Onderdelen die mij best konden behagen. Ik noem hier de motor en de multiplayer; beide funny en nog weinig te zien in racegames met ook wagens er in.
Ten tweede vind ik dat Jeroen met zijn 60 de game plaatst in het gezelschap van vele malen magerdere producten als Drome Racer (65), Rally Fusion (59) en Knight Rider (65). Hoe moet de lezer dat interpreteren? Die denkt nu dat Midnight Club 2 een opgewarmde drol is.

JEROEN: Over uitwerpselen gesproken, het zal me aan m'n reet roesten wat de buitenlandse bladen van het product vinden. Ik heb het spel een weekend gespeeld en heb het nog nooit meegemaakt dat 'het winnen' afhing van geluk en dat het weinig te maken had met mijn vaardigheden als speler. En ja, de drie genoemde games reken ik inderdaad ongeveer tot dezelfde categorie als MC2.

J.J.: Eerwaarde, ik ben bang dat Jeroen nu ook wat van dat buitenlandse stront in zijn ogen heeft, want misschien is de singleplayer mode inderdaad wat aan de pittige kant, oefening baart kunst. En dat Jeroen kan gamen, staat buiten kijf. Ik heb nog nooit van hem gewonnen op het armpjedrukken en ´tien broodjes kaas binnen de minuut weghappen´ na.
Ik heb daarom meer het idee dat Jeroen de game niet genoeg aansprak en dus er niet echt in wilde duiken. Maar hij wordt duurbetaald door de PU om die aanvankelijke weerzin te overwinnen.
Nogmaals ik (en trouwens ook Boris) had tijdens onze speelsessie bij Take 2 best fun met de game, vooral in de multiplayer. En zeker meer fun dan in Knight Rider, want die game had dezelfde uitwerking op mij als een Barbie game. Het deed soms pijn aan je ogen bij het spelen. En ook al is MC2 geen grafisch kunstwerk, het ziet en speelt stukken cooler.

JEROEN: Dat het er stoer uitziet staat buiten kijf, jammer alleen dat bochten niet in te schatten zijn. En racen heeft naar mijn mening alles te maken met het rijden van de ideale lijn en zeker het aansnijden van bochten. Ooit je boterham in twee gelijke helften proberen te delen met je ogen dicht?
Hoe dan ook ik ben helemaal klaar met de game. En daar kan zelfs het unlocken van de crappy motorfiets en de multiplayer opties echt geen verandering in brengen.
Misschien heeft de heer J.J. mijn vorige betoog niet goed begrepen, nergens heb ik gezegd dat het (te) moeilijk was. Neen, ik sprak over iets ongrijpbaars en dat is geluk.

J.J.: U moet maar beslissen edelachtbare, en misschien als racekenner even een stukje rijden. Dan zult u zien, dat u niet met een groot racer te maken hebt, maar ook weer niet met een baggerproduct. MC 2 was in mijn ogen zeker een 70 waard geweest

JEROEN: Een baggerproduct? Sinds wanneer staat een 60 garant voor bagger? Ik neem aan dat de heer Belderok jr. dolgelukkig was als hij een zesje haalde voor een vak waar hij geen ster in was. En laat Rockstar San Diego nu net geen ster zijn in het maken van racegames. Maar het laatste woord is aan u Edelachtbare (hoewel ik u niet helemaal vertrouw nu ik uw Midnight Club 2 t-shirt zie, het staat u wel goed trouwens).



JUDGE ED OORDEELT...

Jeroen scoort een punt door te zeggen dat een 60 niet gelijk staat aan bagger of opgewarmde drol. Kijk de vorige PU's er op na: '60-69: Jos Verstappen doet z'n best' / 'Je moet er van houden', dat is iets heel anders.
Dat van die boterham met je ogen dicht, snap ik dan weer niet. Ooit zonder slip je gulp in één ruk dichtgeritst met je verkeerde hand?
Dat J.J. de game in multiplayer samen met Boris 'best fun' vond, zegt mij weinig; op zich kan de meest lullige game met z'n tweeën ineens een stuk leuker worden, zolang je maar in de mood bent en het gezelschap deugt. En zolang de praktijk nog uitwijst dat ook in racegames met multiplayer mogelijkheden, merendeels in singleplayer wordt gespeeld, moet dat het zwaarst wegen.
Ik vind Jeroen in deze dan ook weinig te verwijten. Oké, hij heeft de game zo'n 30% gespeeld, dat is aan de karige kant voor een review in de PU maar uit eigen ervaring mag ik zeggen dat als het eerste gedeelte van een racegame niet leuk is, dat zelden of nooit in de rest van het spel wordt goed gemaakt; waarom maakten ze anders het begin ook niet meteen goed?
Dat Midnight Club 2 geen topper is wordt door beiden beaamd, de nuance tussen een 60 of een 70 is mijns inziens de vrijheid van de tester om, naast de aangedragen feiten, in zekere subjectiviteit (smaak speelt ook een rol) een cijfer uit te delen.
Wel raad ik Jeroen aan om aan games, zeker aan degene die hij een wat lager cijfer wil gaan geven, nog wat extra uurtjes te besteden om bij voorbaat alle oppositie de wind uit de zeilen te nemen.
Rockstar raad ik aan om wat beter passende t-shirts op te sturen want een dag lang in maatje Kabouter Plop zitten, bevordert mijn humeur niet.

BURNOUT 2



Mooier, beter geluid en je kan je eigen soundtrack samenstellen; Xbox bezitters hebben er weer een juweeltje erbij.

XBOX / PS2 / NGC **87** SCORE

FROGGER BEYOND



Oldskool in een newskool jasje; een trip down memory lane zullen we maar zeggen.

PS2/NGC **68** SCORE

STAR WARS THE CLONE WARS



Alleen voor de Star Wars freaks want zo'n hoogstaande game is het nu ook weer niet.

XBOX / PS2 / NGC **75** SCORE

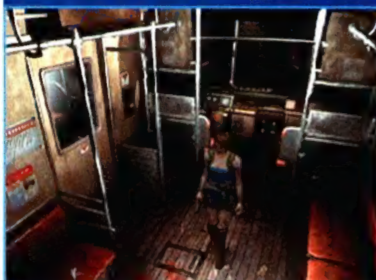
RESIDENT EVIL 2



De Cube is geen PSX Capcom; waarom brengen jullie dan deze straight ports?

NGC **60** SCORE

RESIDENT EVIL 3



De Cube is geen PSX Capcom; waarom brengen jullie dan deze straight ports?

NGC **60** SCORE

GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE

Jongens, dit gaan jullie toch niet kopen mogen we hopen?

XBOX / NGC **60** SCORE

FISHERMANS CHALLENGE



Voor alle mooi weer vissers als het buiten regent.

PS2 **70** SCORE

BREATH OF FIRE IV



Voor alle PC gamers die weer eens toe zijn aan een bijzonder fraaie RPG.

PC **76** SCORE

RYGAR



Matige actie adventure dat vooral leentjebuurt speelt bij Castlevania.

PS2 **62** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

DE HELE PU CREW IN LA.
EEN UITGEBREID VERSLAG PLUS EEN EXTRA BOEKJE VAN 32 PAGINA'S!
GRAN TURISMO, VOLGENS VELEN 'S WERELDS BESTE RACEGAME, IS TOE AAN DEEL 4.
JURJEN WAS WEER OP VAKANTIE IN ZIJN ACHTERTUIN, KORTOM HELE LEUKE AVONTUURTJES VOOR OP DE GBA.
ALLES WAT JE ALTIJD AL WILDE WETEN OVER HALF-LIFE 2.
HET ANTWOORD OP DE VRAAG MOET IK ENTER THE MATRIX AANSCHAFFEN DE JA OF DE NEE?

POWER UNLIMITED 07 LIGT 20 JUNI IN DE WINKEL

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 34 EN 66

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Siu Lie Tan.
Redactie-assistente Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever Joop Uitendaal
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Klantenservice 023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs € 34,80 per 12 nummers als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
Email: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Nabestellen Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

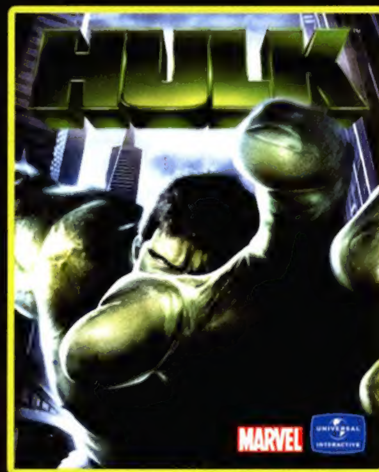
Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN

HULK™

UW AFBRAAKVERGUNNING!

Bruce Banner of zijn verwoestende alter ego Hulk? In deze filmextensie moet u het opnemen tegen de schrikwekkende krachten van de 'Leader' die een onstuitbaar leger van gamma-wezens wil creëren om zo over de wereld te heersen. Zal u de 'Leader' kunnen stoppen om de wereld en uzelf te redden?



Eveneens beschikbaar voor Game Boy Advance™ *The Incredible HULK*




Ontdek 25 verschillende volledig verwoestbare interactieve omgevingen.


Neem het op tegen een tiental beruchte of ongeziene vijanden.


45 allesverwoestende aanvallen om uw vijanden te lijf te gaan.


Als Bruce Banner gebruikt u sluwheid en intelligentie.

SPEEL HET SPEL, LAAT U LEIDEN DOOR DE FILM








PlayStation 2
PC CD




GAME BOY ADVANCE